

AÑO XII - TERCERA ÉPOCA - Número 13
INCLUYE
CD-ROM
595 PTAS
MICRO
Sólo para adictos
manía
REPORTAJE
Actores y videojuegos
¡¡Esto es Hollywood!!
Descubre la solución completa para tres aventuras geniales
The Dig
Frankenstein
Aliens
Escuela de estrategas
Tu nuevo lugar de encuentro
HOBBY PRESS
Rise 2 Resurrection
El combate del futuro acaba de comenzar
8 426239 020312
00013



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Elena Jaramillo

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Carmelo Sánchez
Gonzalo Torralba
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alfonso Urgel (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek Dela Fuente (U.K.)
Colaboradores
Pedro J. Rodríguez
Fernando Herrera
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Pablo Fernández
Guillermo de Cárcer

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por




sumario

Año XII · Tercera época · Número 13 · Febrero 1996 · 595 ptas.(IVA incluido)



4 CDMANÍA

El CD de este mes es la mejor manera de comprobar si todo lo que os habían contado sobre ciertos juegos era verdad, y de confirmar vuestras preferencias y la decisión de adquirir un buen producto. Es decir, disfrutad de las excelentes demos que os hemos preparado este mes.

8 ACTUALIDAD

Si no encontráis aquí la información más reciente sobre los proyectos más secretos..., la cosa está pero que muy difícil.

14 TECNOMANÍAS

Una buena manera de empezar el año habría sido incorporar ese periférico o esa tarjeta que tanto necesitabas. Si no te lo han traído los Reyes, a lo mejor ésta es una buena oportunidad para remediarlo.

20 REPORTAJE

Actores y videojuegos.
Cine y juegos se han fundido en un nuevo concepto: las películas interactivas. Una pequeña guía sobre un mundo apasionante, y algunos de los nuevos proyectos que están en camino, y sus protagonistas. Os hacemos un breve comentario sobre los actores que han intervenido o intervendrán en las nuevas creaciones de videojuegos y sus filmografías.

28 CARTAS AL DIRECTOR

A nuestro jefazo le encanta saber de vosotros y tiene en cuenta todas las opiniones. Y por algo es el jefe, claro está.

29 REPORTAJE

Así se hizo «The Darkening».
El más secreto proyecto de Origin al descubierto. EL continuador de la serie de películas interactivas iniciada por «Wing Commander IV», promete superar todo lo conocido hasta este momento.



34 ESCUELA DE ESTRATEGAS

El coronel ha empezado el año con gran energía. Y es que para ser un buen estratega hace falta algo más que suerte.

36 PREVIEWS

Los úlltimos juegos de Cyberdreams ya son algo más que proyectos, Pulse Interactive nos descubre al protagonista más original de la historia del videojuego, la lombriz más poderosa del mundo llega al PC... Pasen y vean qué gran show.

46 EL CLUB DE LA AVENTURA

Se acercan nuevos títulos y nuevas sorpresas, y aquí es donde antes os enteraréis de todo.

49 PUNTO DE MIRA

Este mes venimos cargados. No tenemos páginas suficientes, los títulos se nos salen de las manos..., y todo, bien a fondo.

68 MANIACOS DEL CALABOZO

Aunque no lo parezca, la vida en un calabozo puede ser muy divertida. Si no nos creéis, echad un vistazo a estas páginas.

70 MEGAJUEGO

«Rise 2. Resurrection».
Los robots se han puesto, de nuevo, en pie de guerra, y esta vez están dispuestos a todo. Un exhaustivo análisis del último gran éxito de Mirage y Acclaim.



100 CÓDIGO SECRETO

Que sí, que sí, que tenemos el truco que necesitas, no busques más...

104 PATAS ARRIBA



No una, ni dos, sino TRES. Hasta tres excepcionales soluciones hemos reunido en un sólo número: **«The Dig», «Aliens» y «Frankenstein»...** ¿quién da más?

128 PANORAMA AUDIOVISIÓN

Éstas son las películas que hay que ver, y ésta es la música que hay que oír. Y nada más.

130 SOS WARE

Repasa con cuidado esta sección, puede que tu carta esté entre las que respondemos este mes.

140 EL SECTOR CRÍTICO

No somos malos, es el software que nos ha hecho así.

Editorial

Aquello que apuntábamos en nuestro editorial hace tan sólo un mes, va tomando, poco a poco, forma y visos de realidad. Parece que las cosas se van moviendo en este recién nacido –como aquel que dice– 1.996.

Ya circulan noticias y rumores varios sobre multitud de nuevos juegos fuera de nuestras fronteras. Juegos que, esperamos y deseamos, no sigan una conocida y lamentable tónica: la de los retrasos continuados sin aparente justificación. Pero no seamos pesimistas, y miremos hacia adelante con ánimos. Ánimos que se podrán ver confirmados en un par de meses, cuando el ECTS londinense –más cerca– tenga lugar. Y ya que hablamos del ECTS mencionemos algo que tiene gran relación con esta muestra: la elección del mejor juego del 95. De nuevo, Micromanía y sus lectores han sido escogidos como representación de nuestro país en la votación final. Y de nosotros, y sobre todo de vosotros, dependerá en gran medida el resultado. Así que, ya sabéis, lo primero, escribidnos indicando vuestro voto.

Pero no nos andemos más por las ramas, y centrémonos en este mes, en el que como anticipación de todo lo que esperamos nos traigan los restantes meses del año, destapamos algunos de los juegos que nos llegarán en breve, como «Darkseed 2» –¡por fin!–, «I Have no Mouth & I Must Scream», «Touché», «Bad Mojo», etc. Y como platos fuertes del banquete, algunos de los programas más importantes que ya están aquí: «The Raven Project», «The Hive», «Virtual Karts», «Sega Rally», «Krazy Ivan»... Sí, y muchos más.

Y claro, todo sin olvidar nuestro Megajuego y espectacular portada, es decir, «Rise 2. Resurrection», o el renacer de los robots renderizados de Mirage.

No perdáis de vista, tampoco, los dos reportajes especiales que incluimos en este número. El primero, dedicado a lo que parece ya se ha asentado como nuevo y flamante género de los videojuegos: las películas interactivas. Y el segundo, muy relacionado con el anterior, sobre el rodaje de la nueva bomba de Origin, «The Darkening», una espectacular producción plagada de estrellas de la pantalla grande.

Nos vamos ya, y dejamos que saboreéis tranquilamente la revista, no sin recordaros que no paséis por alto el resto de secciones, prestando una especial atención a las completas soluciones de tres aventuras de las buenas: «The Dig», «Aliens» y «Frankenstein». Y con esto, creemos que ya tenéis para un buen rato.

Como siempre, nos volveremos a encontrar dentro de treinta días.

Hasta entonces, que paséis un buen mes.

Cuando nos planteamos qué es lo que iba a entrar en el CD de Micromanía número trece –CD-ROM número 8– pensamos: "¿qué vamos a incluir en el CD de este mes que esté muy de actualidad y que satisfaga las exigencias de nuestros lectores?". Realmente, llega a ser difícil la elección entre uno u otro juego, demo o vídeo, teniendo en cuenta la gran cantidad y calidad del software existente en el mercado hoy día. Sin embargo, había que decidirse por unos o por otros; y así lo hicimos.
La conclusión , no hay más que hecharle un vistazo al CD y lo comprobaréis, con demos jugables para PC y Mac, previews de las ultimísimas novedades y vídeos de películas de máxima actualidad. Comenzad, pues, con unos breves comentarios sobre ellos.

MICRO manía PC/MAC CD-ROM
Teclear MENU para poner en marcha el CD. Autoejecutable con Windows 95.
Este CD ROM se incluye conjunta e inseparablemente con MICROMANÍA 13.
DEMOS JUGABLES PC
CRUSADER NO REMORSE.
WIPEOUT.
EXTREME PINBALL.
TERMINATOR : FUTURE SHOCK.
BATTLE ISLE 3.
REALMS OF CHAOS.
PREVIEWS
MURDER IN THE 1st DEGREE.
DEMOS JUGABLES MAC
DOOM. INCLUYE NUEVOS NIVELES.
SPACE WARD HO!
ONSLAUGHT.
LOONY LABYRINTH.
AMERICA INVADES.
OCIO
TRAILERS DE
MORTAL KOMBAT
Y JUMANJI.
HOBBYLINK 1.13



Cómo arrancar el CD-ROM

Tenéis en vuestras manos el octavo CD-ROM de Micromanía. Un CD compatible PC y Macintosh, en el que encontraréis las demos de los juegos más apasionantes, así como los vídeos más espectaculares sobre nuevas tecnologías y películas.

Si tu equipo es un PC compatible, lo único que necesitas para ejecutar el CD es un lector CD-ROM, cuatro megas de RAM, CPU 386 y disponer de la versión 3.1 de Windows, o superior. Para un funcionamiento óptimo del programa, se recomienda un procesador 486 DX con 8 Megas de RAM y lector de CD-ROM de doble velocidad.
Para comenzar, entra en la unidad del CD-ROM (por ejemplo, si la letra que define esta unidad es la D, tras arrancar el ordenador teclea D:) y teclea MENU. Pulsa ENTER y sigue las instrucciones que se ofrecen en pantalla para una correcta puesta en marcha del CD-ROM.

Si tu equipo es un Macintosh, los requisitos mínimos son un 68040, Sistema 7, 256 colores y lector CD.



Demos



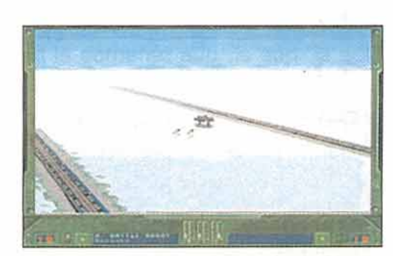
PC



BATTLE ISLE 3

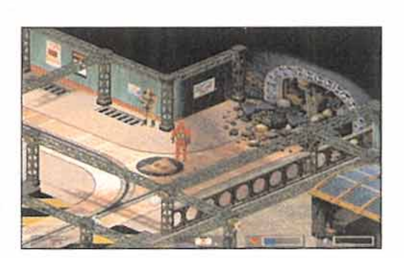


«Battle Isle 3: Shadow of The Emperor» es el nombre completo de este juego de estrategia en el que tendréis que luchar con otras casas reales por obtener la supremacía del universo.
El juego funciona bajo Windows e incluye vídeo digitalizado en formato AVI, por lo que



tendréis que tener instalados los drivers de vídeo para Windows antes de ejecutar el programa. Además, incluye un vídeo musical que podréis ver desde Windows.

CRUSADER: NO REMORSE





Seguramente no tendréis ningún tipo de remordimientos a la hora de jugar con vuestro ordenador. Esto es lo que le ocurre al capitán protagonista de la demo jugable que os ofrecemos del magnífico juego de Origin, en el que tomaréis el papel de un Silencer –tropas de asalto altamente cualificadas– que ha sido traicionado por sus superiores y se ha unido a la resistencia.

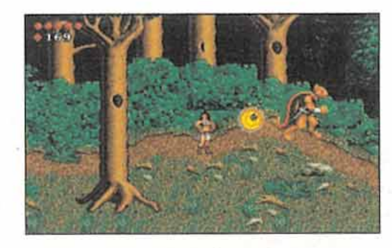
EXTREME PINBALL

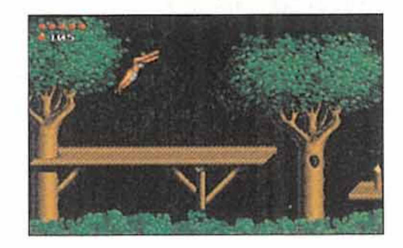




«Extreme Pinball» es el nombre del nuevo arcade, desarrollado por Epic Megagames para Electronic Arts, en el que podréis jugar en una de las cuatro mesas que incluye la versión comercial del programa, sin limitación alguna, e incluso podréis llegar a modificar el número de jugadores y la cantidad de bolas por partida. Lo más curioso del juego es que la bola va cambiando de forma a medida que vayáis apagando las dianas o visitando lugares.

REALMS OF CHAOS





«Realms of Chaos» es un curioso juego de plataformas en el que llegaréis a controlar a dos personajes diferentes que iréis intercambiando pulsando la sobre la barra espaciadora. Aunque el juego es Shareware, es muy jugable y esa es la razón de que lo hallamos incluido.

TERMINATOR FUTURE SHOCK



En el futuro, las máquinas tratarán de acabar con la raza humana, y la más sofisticada de todas ellas son los "Terminators", organismos cibernéticos mitad hombre, mitad máquina



casi imposibles de detectar. Pero los humanos han logrado crearlos y así utilizarlos en misiones de alto riesgo. Este es el argumento de la demo jugable que os ofrecemos de este juego en 3D, en el que no solamente lucharéis, sino que tendréis que llevar a buen término una serie de misiones armados hasta los dientes.

WIPEOUT

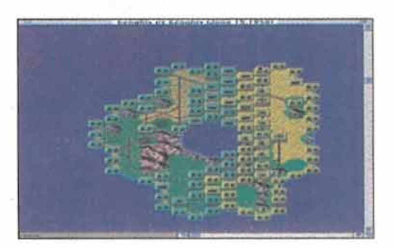


Os ofrecemos una demo jugable de este magnífico juego de carreras con prototipos espaciales, en el que además de intentar ser los más rápidos del lugar, tendréis que evitar obstáculos y acumular armas para quitaros de enmedio a vuestros enemigos.

MAC







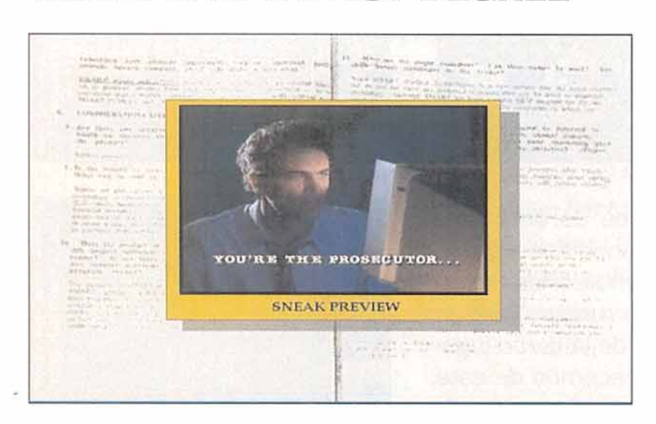
Este mes en el apartado de Macintosh os hemos preparado una sorpresa muy especial. Os presentamos el juego en 3D que más polémica y adictos incondicionales ha creado; no podría ser otro que «Doom» y no os lo entregamos desnudo, sino que además os ofrecemos una selección de nuevos niveles para que la diversión no tenga final.
También hemos realizado una selección de juegos de estrategia de todo tipo, como son «Space Ward Ho!», en el que tendréis que conquistar la galaxia, «On Slaugth» para que la estrategia militar no tenga secretos, y «America Invades» en el que tendréis que salvar a los Estados Unidos de las garras de los nazis.
Además, os ofrecemos una demo de «Loony Labyrinth», un juego de pinball que resulta de lo más entretenido.

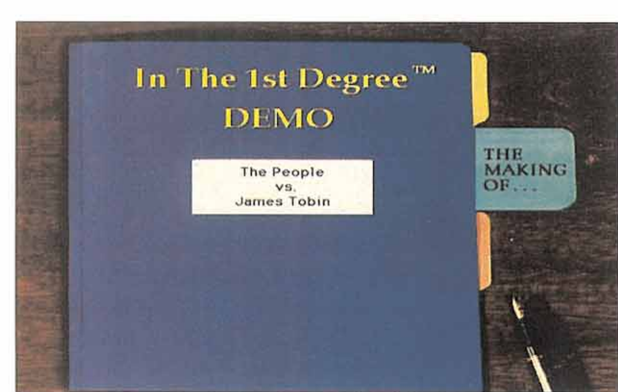


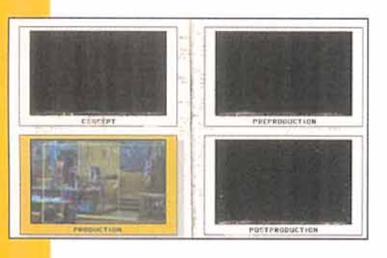


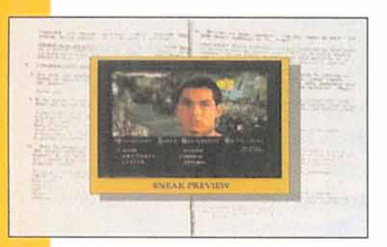


MURDER IN THE 1ST DEGREE









¿Os atrevéis a solucionar un caso de asesinato? Este es el principal argumento de «Murder in the 1st Degree», una aventura Windows que incorpora vídeo a pantalla completa desarrollada por actores profesionales.
Os ofrecemos una preview del mismo que incluye una introducción al programa y escenas de cómo se hizo.

Ocio

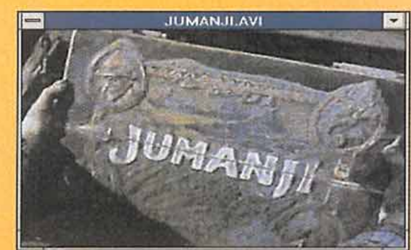
HOBBY LINK 1.13



En el directorio HLINK113 del CD encontraréis la última versión del programa de conexión a nuestro centro servidor Ibertex, en el que podréis encontrar juegos, acceder a conversaciones en línea, servicio de mensajería, actualizaciones, entre otras muchas opciones.

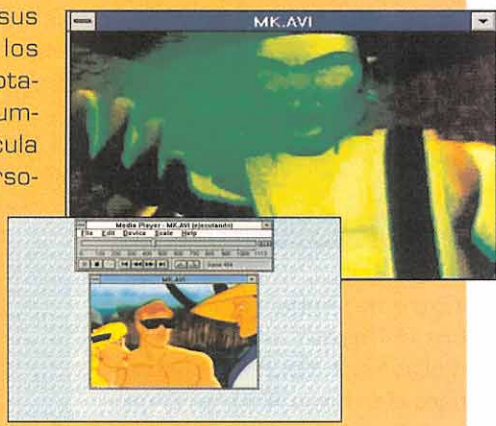
TRAILER JUMANJI





Hace 25 años dos niños comenzaron una partida a un curioso juego en el que los participantes no son meros comparsas, sino que entran a formar parte activa del mismo. De esta manera comienza «Jumanji», una película de aventuras protagonizada por Robin Williams.
Os ofrecemos un trailer de la misma en formato AVI o de vídeo para Windows.

TRAILER MORTAL KOMBAT



«Mortal Kombat» ha sido, en sus diferentes versiones, uno de los juegos de lucha que más aceptación ha obtenido. Por ello, Columbia ha decidido crear una película de animación con vuestros personajes favoritos, tratando por ordenador los gráficos y consiguiendo así un gran realismo.
Os ofrecemos un trailer de la misma en formato AVI o de vídeo para Windows.

Servicio de atención al usuario

En previsión de posibles problemas o dudas surgidos al utilizar el CD-ROM, disponemos de un servicio técnico en el que podréis hacer todo tipo de consultas sobre instalación y ejecución de los programas contenidos en el CD.

Podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

(91) 653 73 17

SOCIEDAD ANTI PLAYSTATION

CENSURADO

ESPN espn2 Extreme Games

ESTE JUEGO DEJARÁ TUS MÚSCULOS MUCHO PEOR QUE UN POTRO DE TORTURA.

SI PARTICIPAS EN EXTREME GAMES, TUS APTITUDES FÍSICAS SERÁN PUESTAS A PRUEBA HASTA EXTREMOS INSOSPECHADOS. CON LAS CARRERAS DE PATINES DE CUCHILLAS, MOUNTAIN BIKE, MONOPATÍN O CON EL STREET LUGE, TENSARÁS AL LIMITE TUS MÚSCULOS. Y ADEMÁS DE CORRER, TENDRÁS QUE DEFENDERTE DE TUS OPONENTES CON PATADAS Y PUÑETAZOS. LOS CIRCUITOS RECORREN LOS PEORES PARAJES DE SAN FRANCISCO, LAGO TAHOE, SUDAMÉRICA, ROMA, HOLLYWOOD Y UTAH, PERFECTAMENTE REPRODUCIDOS CON TEXTURAS MAPEADAS 3D Y ANIMADOS CON LO MÁS AVANZADO EN CAPTURA DE IMÁGENES EN MOVIMIENTO. VAMOS, PON A PRUEBA TU CUERPO Y ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION. CUALQUIER DUDA QUE TENGAS SOBRE **PLAYSTATION**, PUEDES CONSULTARLA EN EL TELÉFONO **902 102 102**. ABRE TU MENTE AL PODER DE **PLAYSTATION**.





EL PODER DE ALIAS Y SILICON

Criticom

KRONOS/VIC TOKAI
En preparación: **PLAYSTATION**
ARCADE



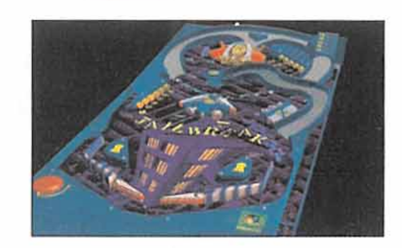
La, hasta ahora desconocida, compañía Kronos, pretende entrar por la puerta grande de PlayStation en el mundo del entretenimiento digital. Y lo hace con un demoledor beat'em up realizado usando Alias PowerAnimator sobre estaciones Indy e Indigo Extreme2 de Silicon Graphics. Con este impresionante bagaje técnico intentarán conseguir un aspecto gráfico de características punteras que deje igualmente impresionado al jugador. Por lo cual, los efectos de todo tipo y los polígonos texturados estarán a la orden del día. Sin olvidar el preponderante papel de las espectaculares secuencias cinemáticas, que pondrán claramente de relieve la participación de Alias en este ambicioso proyecto.

Junto a lo que se ve, estará también lo que no se ve, y que por ahora no se puede apreciar en las imágenes: los movimientos de los luchadores, que habrán de ser necesariamente precisos, coordinados y naturales. Y, sobre todo, la jugabilidad, estratosférica por obligación si quiere hacernos olvidar a «Toh Shin Den», en el que claramente se inspira, y al que pretende superar al menos en espectacularidad. Kronos juega fuerte, por lo que seguirá manteniendo su alianza con Silicon y Alias en su segundo proyecto después de «Criticom», que llevará el nombre de «Mean Puppet» y que será una aventura que se publicará para PC CD-ROM y Sony PlayStation.

PERO SIGO SIENDO EL REY...

Pinball 3D VCR

21ST CENTURY
En preparación: **PC CD-ROM**
ARCADE





Si en estas mismas páginas hacemos referencia a la aventura en que se ha embarcado 21st Century con su proyecto «Synergist», hay que decir que no han querido jugarse su presencia en el mercado, en los próximos meses, a una sola carta.

Continuando su excelente tradición, y consolidando su reputación como creadores de algunos de los mejores pinball de la historia, presentan ahora «Pinball 3D VCR».

Como contestación a compañías como Virgin y Empire, que lanzaron hace poco sus «Tilt» y «Propinball», respectivamente, que tampoco llegaron a cumplir con las expectativas que habían despertado, 21st Century juega con su enorme experiencia en este campo, con un programa en el que se han incluido algunas opciones tan llamativas como un "multiball" en el que aparecen hasta diez bolas, o un curioso modo de grabación de las partidas para repetir las mismas hasta la saciedad.



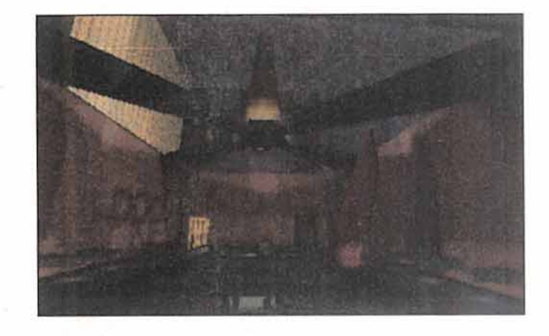
«Pinball 3D VCR» ofrecerá una excelente calidad gráfica. La jugabilidad está por comprobar, pero tratándose de 21st Century, nos podemos arriesgar a decir que será un buen producto.

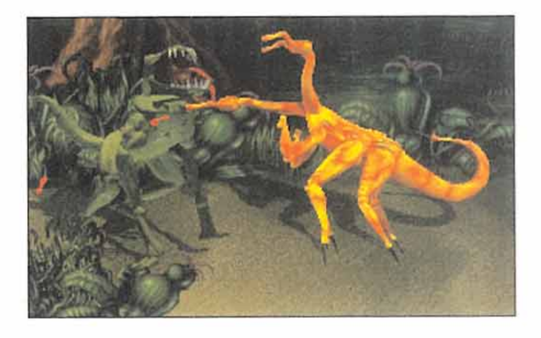
APOGEE prepara un nuevo ataque





APOGEE, A TRAVÉS DE SU DISTRIBUIDOR EN ESPAÑA, FRIENDWARE, ANTICIPA LO QUE SERÁ UNA PRIMAVERA "CALIENTE", EN CUANTO A NÚMERO DE LANZAMIENTOS Y CALIDAD DE LOS MISMOS, O AL MENOS ESO ASEGURAN.

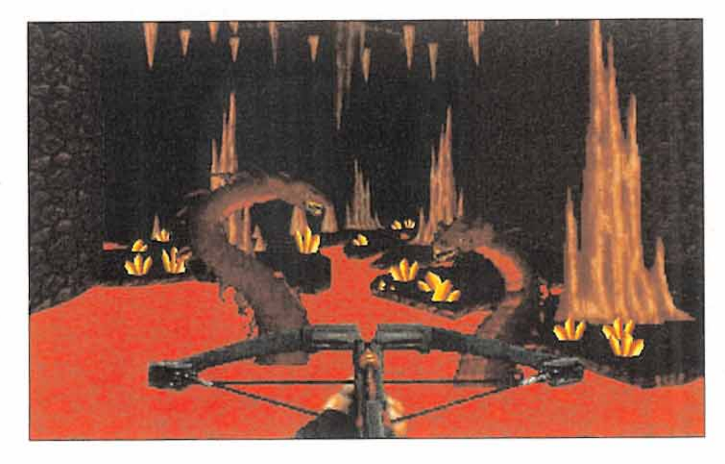




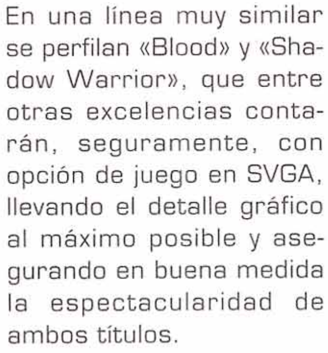
Al inminente estreno de «Duke Nukem 3D», que verá la luz, salvo catástrofe de última hora, en marzo –en versión registrada–, se unirán varios títulos que van desde las plataformas más tradicionales a lo último en juegos 3D, eternos competidores de «Doom» y secuelas.

De «DN 3D» ya se ha hablado largo y tendido, aunque no por ello disminuye la expectación sobre lo que este programa puede deparar. Las múltiples y variadas opciones de juego, y una acción frenética, son las claves para el –seguro– triunfo de un juego desarrollado con un engine 3D espectacular.





En una línea muy similar se perfilan «Blood» y «Shadow Warrior», que entre otras excelencias contarán, seguramente, con opción de juego en SVGA, llevando el detalle gráfico al máximo posible y asegurando en buena medida la espectacularidad de ambos títulos.

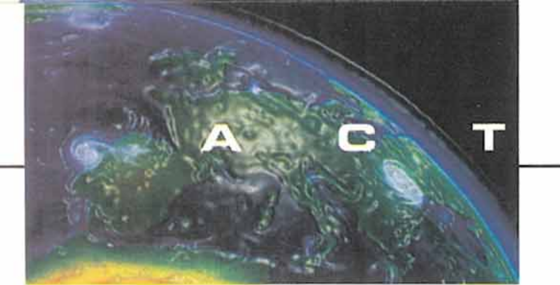


Entremos ahora en un nuevo terreno, la lucha. Aquí aparece «Xenophage», un beat'em up que no tendría nada de particular, si no fuera por lo extravagante de sus personajes –una especie de monstruos prehistóricos mutantes– y el inusual tamaño de los sprites, llegando a alcanzar alguno hasta el tamaño de una pantalla completa.

Si antes habíamos mencionado el tema de las plataformas no vayáis a creer que ha sido por casualidad, y es que Apogee ya tiene listo «Realms of Chaos», un programa para fanáticos del género, con todo lo que de un juego de estas características se puede esperar –entre otras cosas, una dificultad brutal–.

Y así, llegamos al último título previsto, que cuenta con el atractivo añadido de que será el juego con el que Apogee tiene previsto entrar por la puerta grande como desarrollador de Ultra 64. Naturalmente, hablamos de «Prey».

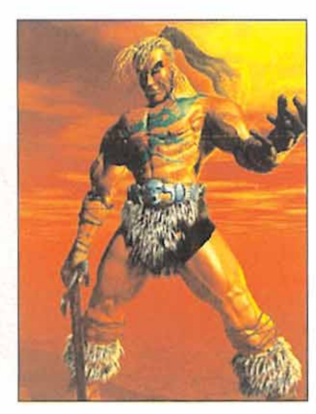
«Prey» recuerda enormemente al que parece ser se convertirá en su máximo "enemigo", el «Quake» de id Software. Fabulosa ambientación, gráficos 3D en alta resolución, escenarios exteriores e interiores, y un mapeado de locura, junto a una atmósfera algo medieval –qué curiosa coincidencia–, es lo que parece que ofrecerá «Prey». Pero aún queda bastante tiempo por delante antes de ver algo más definitivo del juego.



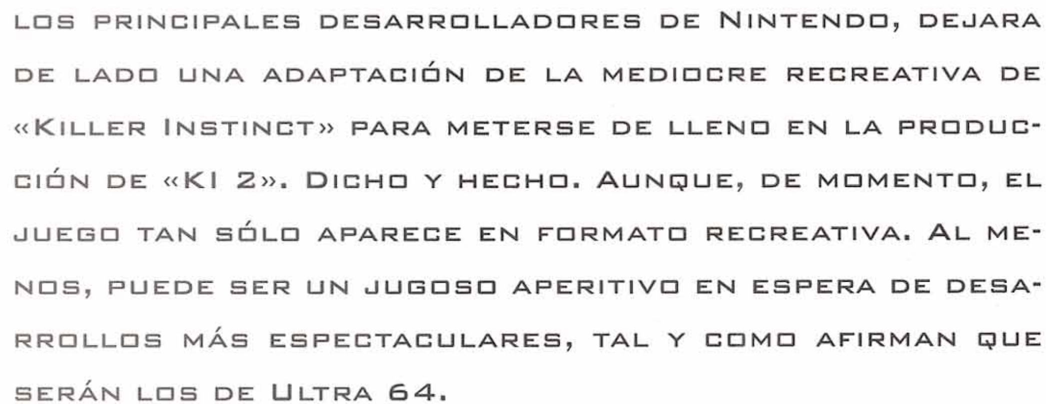
LA NUEVA LUCHA, ACTO SEGUNDO

Killer Instinct 2



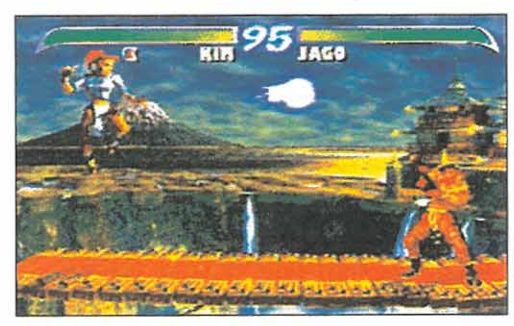


Desde que comenzaron las primeras especulaciones sobre la posible fecha de salida al mercado de Ultra 64, se avisó de la posibilidad de que Rare, uno de



los principales desarrolladores de Nintendo, dejara de lado una adaptación de la mediocre recreativa de «Killer Instinct» para meterse de lleno en la producción de «KI 2». Dicho y hecho. Aunque, de momento, el juego tan sólo aparece en formato recreativa. Al menos, puede ser un jugoso aperitivo en espera de desarrollos más espectaculares, tal y como afirman que serán los de Ultra 64.







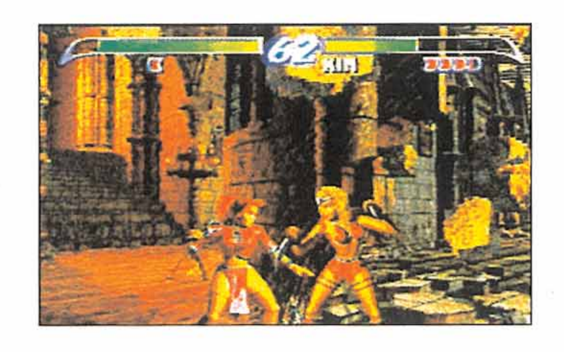
RARE/NINTENDO
Disponible: **RECREATIVA**
En preparación: **NINTENDO ULTRA 64**
ARCADE

Y en esas estamos, disfrutando de las primeras imágenes de «Killer Instinct 2» y esperando lo que parece que nunca llegará... –ya nos gustaría ver en nuestro pellejo al santo Job–.

La verdad es que las susodichas imágenes ofrecen un aspecto más que interesante, pese a la deficiente calidad, sin embargo, de las escenas que aquí os presentamos y que pueden no hacer justicia a la realidad.

La mayor innovación que presenta «KI 2» frente a su predecesor es el mayor esfuerzo gráfico que se nota tanto en escenarios como en personajes, la inclusión de tres luchadores nuevos y, quizá la más destacada, que gracias al nuevo engine y una nueva programación de principio a fin, se ha mejorado y optimizado todo lo referente a golpes y combos.

En primer lugar, hablemos de los luchadores. Maya, una amazona, Tusk, un guerrero estilo Conan, y Kim Wu, una belleza ninja, son los nuevos fichajes de «KI 2». Por supuesto, se mantienen todos los anteriores personajes –Fulgore, Glacius, Spinal, etc.–, aunque algunos presenten algún ligero cambio en su aspecto, cosa que no tiene demasiada importancia de cara al resultado final.



Y ese resultado final, donde se demostrará lo que hay de cierto o no en los rumores acerca de «KI 2», es lo que ahora más nos importa. Se habla de una optimización tal en la ejecución de combos que, de hecho, cada posible combinación que el jugador efectúe pueda resultar en uno de estos. ¿Demasiada fantasía? Quién sabe. Lo que parece fuera de toda duda es que «Killer Instinct 2» no repetirá los errores de su progenitor, y que Rare –esta vez sí– se ha dejado de experimentos de cara a las versiones domésticas, y ha echado toda la carne en el asador. Pero, pese a todo, no cantemos victoria ni vendamos la piel del oso antes de cazarlo.

La telecompra o el mercado virtual



Desde finales de diciembre del pasado año, funciona el primer mercado virtual español, al que se puede acceder y utilizar sus servicios por vía Internet.
CyberCentro se compone de diez tiendas virtuales, en las que se puede desde adquirir una corbata o una camisa, a un CD ROM, un Macintosh, o reservar billetes para unas vacaciones en Roma.
La idea de los promotores de CyberCentro es ampliar, poco a poco, pero de forma constante, las ofertas de este mercado virtual, de modo que para comprar cualquier artículo ya no tengamos que movernos del sillón.
Para contactar con CyberCentro, la dirección Internet es la siguiente:
http://www.centrocom.es

También se puede acceder vía enlace desde el Home Page de Jet Internet, cuya dirección es:
http://www.jet.es

Convocatoria votación

MEJOR JUEGO DEL AÑO

SPRING 95

Como cada año por estas fechas, los organizadores del ECTS han requerido la participación de todos los lectores de Micromanía, la única revista española designada para la ocasión, para elegir el mejor juego del año 1.995, en nuestro país.
En esta ocasión, hemos preferido dejar una total libertad de elección entre géneros y programas, para que en ningún momento se pueda pensar que la votación está mediatizada por unas opciones limitadas.
Así que, ya sabéis, esperamos vuestras cartas y vuestros votos, de los que dependerá que en Londres, en la edición de primavera del ECTS, uno u otro programa se lleva el gato al agua como el mejor del 95. La elección será sólo vuestra.



Flash

Virgin acaba de desvelar su proyecto para Ultra 64. Tras «Stacker», un juego de puzzles que aparecerá, según se apunta, entre agosto y septiembre, llegará «Ultra Soccer» en enero del 97 –largo nos lo fian–. Dos títulos en un año no está mal del todo, sobre todo teniendo en cuenta que el lanzamiento europeo de Ultra, en abril del 96, cada vez está más en el aire según todos los rumores.

Salvo cambios de última hora –todo es posible– «Speed Haste» de Noria Works y Team IV, distribuido por Friendware, va a ser explotado en Europa y América por EA, y en Medio y Extremo Oriente por Panda Software. Una buena noticia para el soft español. Y además, estos mismos equipos andan enfrascados en nuevos y más ambiciosos proyectos, que empezarán a ver la luz a finales de año.

Se rumorea con insistencia que Westwood ya tiene algo más que en proyecto el que va a ser su mayor juego hasta la fecha. Se trata de una versión de la película «Blade Runner», y se asegura que superará a todo lo que la compañía ha producido. Si esto es cierto, ya podemos ir frotándonos las manos ante lo que puede llegar.

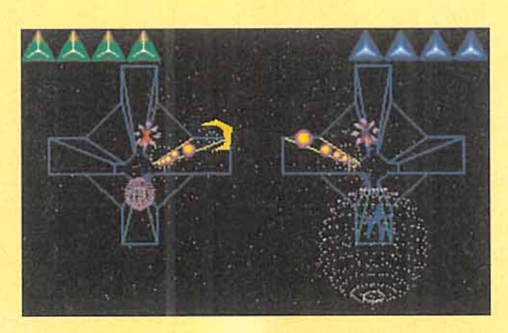


Atari también se atreve con el PC

NO CONTENTOS CON SU PARTICIPACIÓN EN EL MERCADO DE LAS NUEVAS MÁQUINAS CON SU JAGUAR DE 64 BITS, ATARI BUSCA NUEVAS VÍAS PARA DESARROLLAR Y PRESENTAR SU SOFTWARE. Y COMO OTRAS EMPRESAS –LÉASE SEGA– HA PUESTO SU PUNTO DE MIRA EN LA, POR AHORA, PLATAFORMA MÁS EXTENDIDA, LOS PCS. SUS CREACIONES LLEGARÁN A NUESTRO PAÍS, Y SERÁN DISTRIBUIDAS POR ARCADIA.

Sus tres primeros lanzamientos, a los que seguirán nuevos títulos, cubren una amplia variedad de géneros, tanto arcades como aventuras.

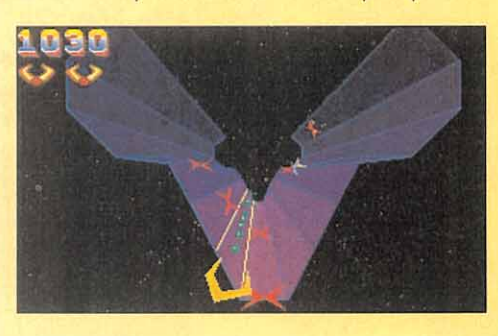
«Highlander» es una aventura fantástica basada en una serie de dibujos, inspirada a su vez en el film «Los Inmortales». En el papel del héroe Quentin Macleod, en nuestras manos quedará la responsabilidad de rescatar a los miembros de nuestro clan de las garras del malvado Kortan. Como gran aventura que es, no faltarán en ella ni los inmensos mapeados ni cientos de puzzles. Escenarios planos realizados en perspectiva

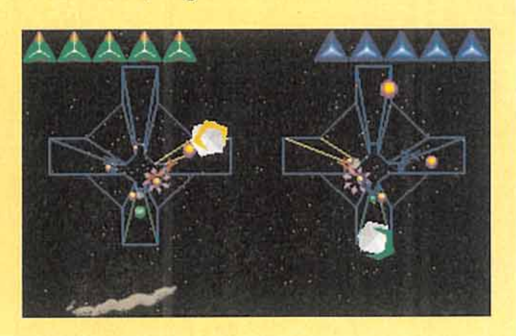


y numerosas escenas cinemáticas completan lo que será un juego prometedor.

Como también lo será probablemente «Attack of the Mutant Penguins», que tras tan largo nombre esconde un arcade que presenta como enemigos a unos aliens que se tranforman en pingüinos. Simpático en su planteamiento y desarrollo, sobre todo por sus graciosos gráficos, en la línea de los más característicos arcades de consola. Jugabilidad por las nubes y adicción desmesurada son los ofrecimientos de Atari a través de los 124 niveles que lo compondrán, con distintas soluciones. Y que consistirá en construir máquinas para acabar con la amenaza pingüina, manejando a dos peculiares detectives armados con un bate de béisbol y una sartén.

Y para terminar, un juego que es más que eso. Es todo un homenaje a un clásico que Atari ha versionado para la mayoría de sus máquinas, desde el ST hasta la Jaguar. «Tempest 2000» es la reedición de la coin-op que incluirá el juego original. Un juego del talante adictivo de «Tetris» con un sencillo argumento: sobre una superficie geométrica destruir naves que avanzan hacia nosotros. Un juego que, después de casi cinco años, seguirá triunfando.





Psygnosis y su liga

Adidas Power Soccer

PSYGNOSIS
En preparación: **PLAYSTATION ARCADE**



Cuando Playstation todavía no era más que un bonito proyecto –en Europa– y empezaban a llegar noticias sobre los primeros lanzamientos de Psygnosis para la máquina de Sony, tuvimos la primera referencia de lo que hoy es «Adidas Power Soccer».

Entonces bautizado como «Power Sports Soccer», y siendo el único juego que la mítica compañía británica iba a lanzar en exclusiva para PlayStation, la perspectiva de un programa dedicado al deporte rey, en el que se habían utilizado técnicas de "motion capture" y se iban a incluir miles de opciones de juego, desde múltiples cámaras hasta extrañas virguerías con el balón, resultaba bastante atractiva.

Y aquí están algunas de las primeras imágenes de una versión casi definitiva del programa. En principio, pueden no parecer excesivamente espectaculares, sobre todo dado el tamaño de los sprites con ciertas cámaras lejanas, pero en cuanto a animaciones y jugabilidad presenta un nivel notable.

Su aparición en España está realmente próxima, y si todo es tal y como en Psygnosis han prometido que será, se puede convertir en un duro rival para «Fifa 96» y similares. Pero bueno, como se suele decir, eso, es otra historia.


"El juego más alucinante que han visto nuestros ojos en mucho tiempo"
– PC Gamer U.K. –
PRIVATE PROPERTY NO TRESPASSING
PROXIMAMENTE
DUKE NUKEM 3D
El futuro de los juegos 3D no volverá a ser el mismo
Versión Shareware (primera misión de la Versión Completa) en CD-ROM disponible en kioskos y en PRYCA, Centros Mail, Continente, Tiendas KM, Virgin Megastores, FNAC, Toys'r'us, New Canadian y las mejores tiendas de Informática.
Distribuye:
Friendware
APOGEE
U.S.GOLD
FormGen INCORPORATED
3D REALMS
Friendware
C/ Rafael Calvo, 40
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97


Por Carmelo Sánchez

Flash

El CDZ-R360 de Sony es un aparato de poco más de un metro de altura y 30 kg de peso que puede albergar hasta un máximo de 360 CD-ROM que reproduce mediante sus dos lectores de doble velocidad con un tiempo de acceso de 400 ms, tardando además 19 segundos en cambiar de disco. Un jukebox con 630 GB de información accesible al instante que nos da una idea del avance de las tecnologías de almacenamiento masivo de datos con fines profesionales a gran escala.

La FotoFun! de Fargo es una impresora doméstica digital de fotografías con calidad de equipo profesional que funciona conectada a un DX2/66. En 2 ó 4 minutos, en función de la imagen y el hardware, imprime en papel fotográfico en un tamaño máximo de 10x15 cms imágenes provenientes de cualquier fuente: Photo CD, cámara digital, servicios "on-line", o escáner, que incluso han podido ser retocadas.

Gracias a la compañía americana Solidas, la memoria RAM podrá ser más barata, al haber conseguido almacenar en las celdas de memoria de los chips hasta diez veces más información que antes, y por tanto abaratar su coste. Sus chips ZRAM emplean una tecnología de almacenamiento multinivel que hace a las memorias más sensitivas a los cambios de voltaje que les son aplicados.

Lo último en moda "trekkie" en UK llega al campo informático con una serie de productos que recrean los sistemas del Enterprise. Un teclado, un marco para el monitor, un ratón que simula un phaser y una caja de discos que parece una nave espacial. Todo ello modelado y con los colores característicos de los elementos reales de la serie.

Apple lanza su nueva tarjeta aceleradora gráfica Apple QuickDraw 3D para Power Mac que, junto al software QuickDraw 3D, acelera hasta en un 1.200 % el trabajo en entornos 3D. Las prestaciones gráficas más avanzadas, como sombreado Gouraud, mapeado de texturas, transparencias, 3D en tiempo real, etc., para cubrir necesidades de diseño gráfico, multimedia o videojuegos.

CD-JET
Adaptador de CD-ROM interno

Fabricante: MULTIPORT



Hay accesorios de los que no nos damos cuenta de lo útiles que pueden llegar a ser hasta que no los probamos. Este es el caso de CD-Jet, una caja que nos permite conectar un CD-ROM interno convencional de velocidad 4X ó 6X, u otro dispositivo de almacenamiento, a un PC u ordenador portátil. El periférico interno se convierte en externo, y por tanto transportable, dejando además espacio libre dentro de nuestro ordenador. Es ideal para quien tenga varios equipos y una sola unidad de CD, un disco duro, un streamer, un DAT, etc., que se puede conectar a través del puerto paralelo o una tarjeta PCMCIA gracias a CD-Jet. La ventaja estriba en que la velocidad de transferencia se mantiene prácticamente invariable a si se conectase internamente, que incluso se mejora si se usa con el interfaz EPP –IEEE 1284–, o con la tarjeta CD-JET HyperStrobe –vendida por separado– que equipa chips que aceleran la velocidad de transferencia.



LO ÚLTIMO EN JOYSTICKS

Fabricante: COMPETITION PRO

La variedad de máquinas dedicadas al ocio informático existentes en la actualidad generan una demanda de joysticks y pads que compañías como Competition Pro se aprestan a cubrir con un amplio rango de productos. Todos ellos siguen una misma línea dentro de su clase, proporcionando las mismas funciones a usuarios de distintos sistemas, para que la jugabilidad siempre sea la máxima, tengan la máquina que tengan.
A igual funcionalidad, características parecidas. Diseños ergonómicos, máximo número de botones útiles y turbo ajustable individual para cada botón en los pads, que además si son de consola tienen slow motion. De los que se muestran en la imagen, hay cuatro para PC: dos joysticks analógicos para simuladores de vuelo, uno digital para arcades, y un pad. Los restantes modelos son para Mega Drive, SNES y Saturn. También hay uno para PlayStation, que no aparece, y que es muy similar al que Sony incluye con su consola.

TV WONDER
Sintonizador de TV para PC

Fabricante: KYE SYSTEMS CORP.

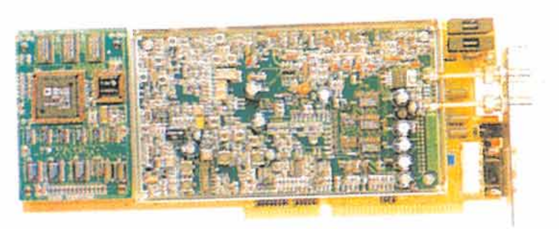
Para convertir nuestro PC en una televisión, una de las opciones que tenemos es la tarjeta TV Wonder. De entrada, al ser una placa interna, ocupa un slot más de nuestro ordenador, pero nos permite ahorrar espacio en nuestro escritorio.

Aparte, lo que es una novedad sobre periféricos similares es el mando a distancia que lo acompaña, que pone en nuestra mano todas las funciones de una TV, además de poder ser usado como teclado o ratón mediante un simple click, con las múltiples ventajas que ello conlleva. Manejar entornos gráficos o ajustar la imagen y el sonido con el mismo mando dan una idea de su potencia y versatilidad.
Otros valores añadidos de la tarjeta son que permite reproducir vídeo desde distintas

WINRADIO

Receptor de radio para PC

Fabricante: ROSETTA



Listas las posibilidades que nuestro ordenador tiene como receptor de radio con la conocida RadioTrack de Aims Lab, ahora damos un paso adelante en cantidad y calidad con WinRadio, que ofrece algo más a los amantes de este medio, a nivel profesional y de aficionado.
Se trata de una tarjeta ISA de 16 bits receptora de radio, equipada con controles y dispositivos equiparables a receptores avanzados de alta calidad.
Con ella conectada podremos captar todo tipo de estaciones de radio en cualquier campo y frecuencia, y grabar esas emisiones provenientes incluso de otros países. WinRadio cubre un ancho de banda desde 0,5 a 1.300 MHz continuamente, en pasos de 5 KHz, en el que el usuario puede escanear con facilidad gracias al software de Windows con que se maneja. El simple hecho de escuchar la radio se amplía hasta permitir recibir y decodificar señales provenientes de cualquier lugar del planeta.
Para completar la tarjeta existen una serie de opciones, como una antena amplificada, un DSP –procesador digital de señal–, una base de datos de radiotransmisores de todo el mundo, y un kit para programadores, que se venden por separado y que amplían las posibilidades, ya de por sí enormes, de la tarjeta.

SISTEMAS OPERATIVOS

Actualización de Windows 95 paso a paso



Parece ser que las instrucciones que lleva consigo la actualización del sistema operativo de Bill Gates no son lo suficientemente explicativas; y para paliar este defecto, McGraw-Hill y Microsoft Press han editado un libro que explica la actualización del mismo paso a paso, cosa que consigue con acierto el autor de la obra.
Está dividido en tres partes, cada una de las cuales incluye una serie de lecciones, además de contar con un disquete con prácticas, explicadas en cada lección, y con un resumen al final de cada una de ellas y, alternados, ejercicios de repaso.
Desde luego, el libro está estructurado como una guía de referencia para que sea más práctico y útil el manejo del mismo, tanto a los usuarios novatos como a los más avezados en el tema, no contando con una gran extensión, pero no por ello se olvidan temas de gran importancia.

221 Págs. 3.490 Ptas.

CATAPULT INC.
MCGRAW-HILL/MICROSOFT PRESS
NIVEL "I"

➾➾➾➾

APLICACIONES

Desarrollo y soluciones con Excel 5



El uso tan generalizado del Excel 5 hace que muchos autores intenten que los lectores de sus obras lleguen a dominar el programa. En este caso, el autor llega a conseguir que muchos de los problemas y circunstancias complejas que se dan en su uso se consigan paliar gracias a la lectura de su obra.
Diseñado a lo largo de cinco partes –introducción a los objetos de Excel y VBA, desarrollo de sistemas de información y diseño de interfaces personalizadas, acceso a bases de datos, mensajes y características incorporadas a Excel, desarrollo con varias aplicaciones OLE 2 y apéndices–, cuenta con multitud de ejemplos que hacen más fácil su comprensión, además de contener un diskete con todos los archivos contenidos en el libro, aunque esto no exime de que el lector necesite tener ciertos conocimientos.
En definitiva, una obra que debe tener en su biblioteca todo usuario del Excel 5.

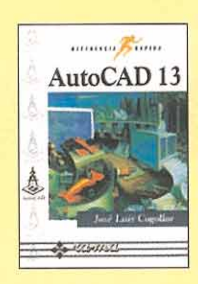
661 Págs. 5.720 Ptas.

ERIC WELLS
MCGRAW-HILL/MICROSOFT PRESS
NIVEL "C"

➾➾➾➾

APLICACIONES

AutoCAD 13



La obra presenta toda la nueva tecnología del AutoCAD versión 13 que sirve para generar los más complejos diseños gráficos, estructurando las órdenes en forma alfabética y los comentarios que éstas realizan cuando son introducidas. También ofrece la posibilidad de poder trabajar tanto en DOS como en Windows y la transmisión de datos de un sistema a otro de una manera rápida.
Todo esto está contemplado en el libro, aunque conviene aclarar que no es un manual de cómo utilizar el programa, sino que sirve como obra de ayuda y consulta, además de servir de recordatorio de las distintas formas de trabajo.
Una obra que todo profesional del diseño artístico por ordenador debe tener siempre a mano para utilizarlo en cualquier momento, siempre que utilice AutoCAD 13, claro está.

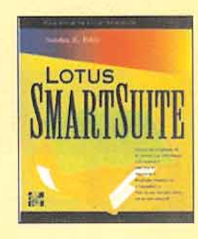
298 Págs. 2.975 Ptas.

JOSÉ LUIS COGOLLOR
RA-MA
NIVEL "I"

➾➾➾➾

APLICACIONES

Lotus SmartSuite



Esta magnífica obra es a la vez un manual y un libro de referencia de los programas 1-2-3 versión 5, Ami Pro 3.1, Approach 3, Freelance Graphics 2.1 y Organizer 1.1, todos ellos para Windows.
Configurado en seis partes que van desde la explicación de lo que es Lotus SmartSuite, hasta la descripción y funcionamiento de todos los programas incluidos en la obra, y cuatro apéndices que tratan de solucionar otros aspectos referentes a SmartSuite.
Contiene gran cantidad de gráficos explicativos sobre lo que se va analizando, aunque se hecha de menos la incursión de más ejemplos y ejercicios prácticos, lo que no quiere decir que se tenga que dejar de lado, ya que dentro de una misma guía podemos encontrar cómo utilizar cinco programas distintos.

743 Págs. 5.300 Ptas.

SANDRA E. EDDY
MCGRAW-HILL
NIVEL "C"

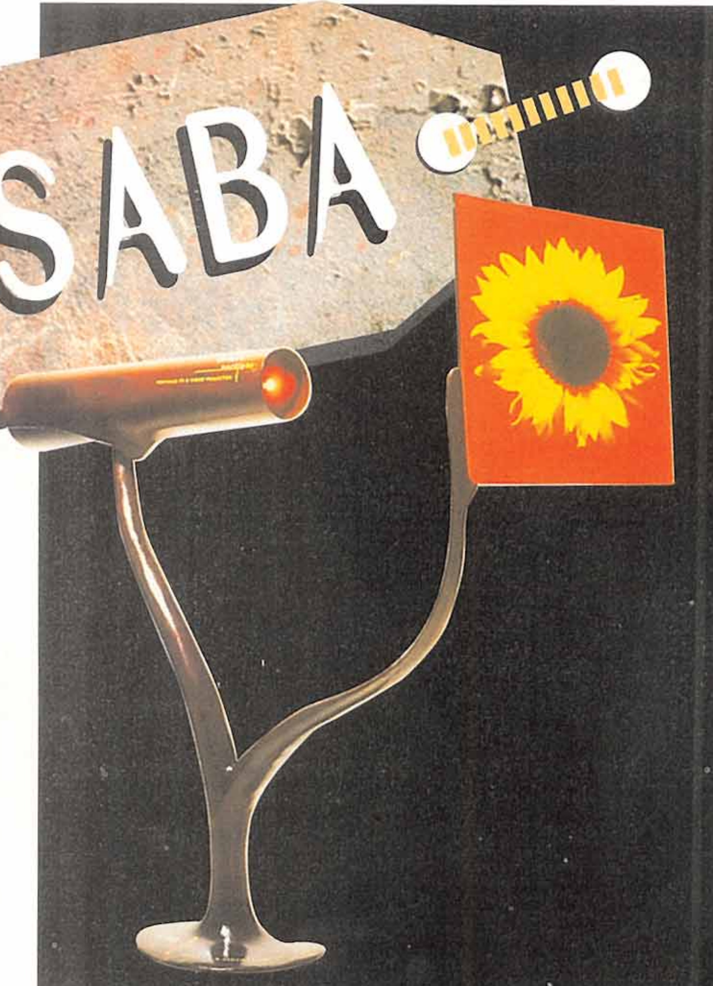
➾➾➾

PÉSIMO
➾ FLOJO
➾➾ NORMAL
➾➾➾ BUENO
➾➾➾➾ MUY BUENO

NIVEL I: **INICIACIÓN** NIVEL C: **CON CONOCIMIENTOS** NIVEL E: **PARA EXPERTOS**

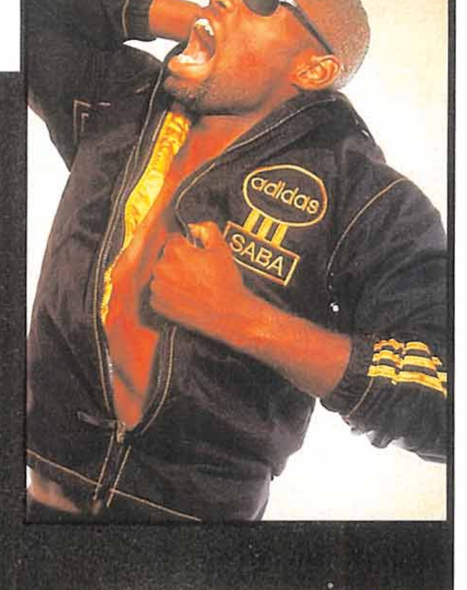
DREAM PRODUCT

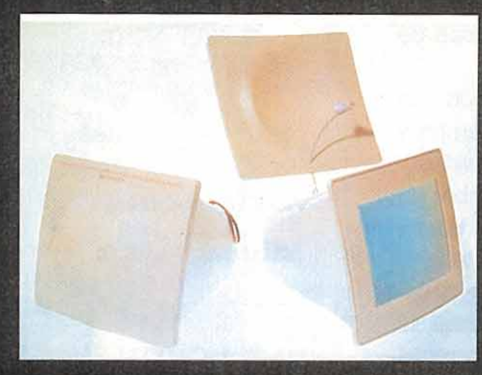
Por Carmelo Sánchez

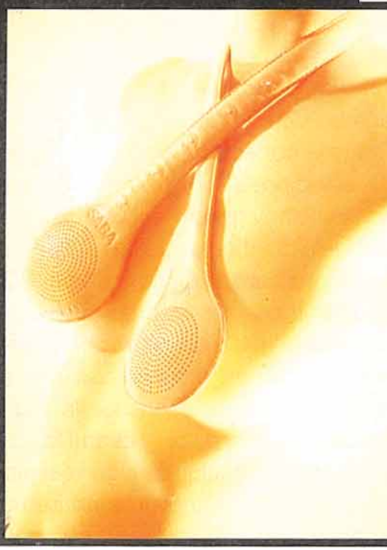


TECNOLOGÍA PARA NÓMADAS

No salgas a la calle sin ellos, porque el disfrute del espectáculo no se ha de restringir al interior de una sala. En los espacios abiertos tendrás música pegada a tu piel con la cazadora musical, o alrededor de tu cuello con la bufanda sonora. La imagen se hace libre con el diminuto proyector con forma de flor y con la televisión portátil que integra antena satélite.



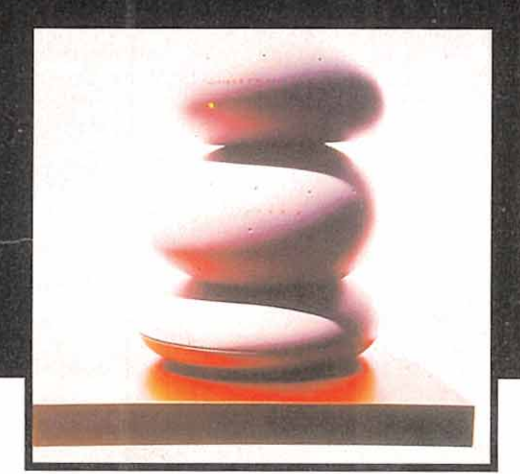






LOS SILENCIOS DE UNA SINFONÍA

Los objetos más habituales se convierten en comunicadores de voz, imagen y música, confundiéndose con el entorno. Altavoces infrarrojos con forma de rocas, un videodisco SD dentro de un libro, un videoteléfono portátil que da intimidad a la conversación, y una partitura musical que es un lector de CD de música. Madera y cuero marcan la distinción.

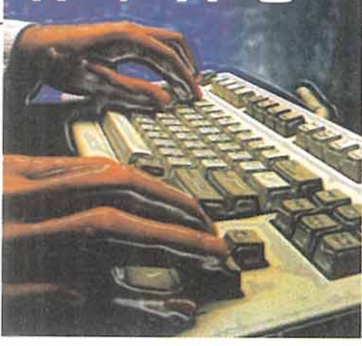






MÁQUINAS CON AFECTO

La frialdad de las máquinas está desapareciendo, transformándose en calidez y afectividad. Su presencia se hace más atractiva, serena y aceptable. Los objetos que se integran con el hombre son: un cubo transparente que proyecta imágenes más puras y limpias; un teléfono portátil inteligente sin teclas, un televisor ultraplano que pasa desapercibido al ser sólo pantalla, y una torre que integra todos los medios de expresión audiovisuales.



Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

FEBRERO, EL MES MÁS TEMIDO POR EXCELENCIA POR EL ESTAMENTO ESTUDIANTIL JUNTO CON JUNIO Y SEPTIEMBRE, Y NOSOTROS SEGUIMOS AQUÍ PARA QUE LEÁIS CARTAS ENTRE EXAMEN Y EXAMEN. PERO TAMPOCO VAMOS A DISCRIMINAR A LOS NO ESTUDIANTES, QUE TAMBIÉN TIENEN SU MÉRITO POR HABER SOBREVIVIDO A LA CUESTA DE ENERO. AQUÍ ESTÁN LAS CARTAS DE ESTE MES, AUNQUE NO ESTÉN TODAS LAS QUE SON. UNA ÚLTIMA RECOMENDACIÓN: LAS CARTAS QUE SE REFIERAN A CONSULTAS TÉCNICAS DIRIGIDLAS A LA SECCIÓN S.O.S. WARE; LLEGARÁN MÁS RÁPIDO A NUESTROS EXPERTOS EN SOLUCIONAR PROBLEMAS.

Cosas de la distribución

¿Por qué Micromanía no comenta los juegos de Sierra/Coktel? Son muchos y de calidad: «Freddy Pharkas», «Gabriel Knight», «Police Quest IV», «Phantasmagoria», etc. Es evidente que no se trata de una casualidad. ¿Tiene Micromanía algo contra Sierra/Coktel? Lo que es claro es que los perjudicados somos nosotros, los usuarios, que no podemos disfrutar de los comentarios de Micromanía que tanto nos ayudan a la hora de decidirnos por un juego u otro.

José Vicente Alfaro Pérez (Huelva)

RESPUESTA: Vamos a ser sinceros en nuestra respuesta, como siempre hacemos. No tenemos nada en contra de Sierra/Coktel; más aún, las relaciones con estas compañías son buenas. El problema lo tiene con nosotros la distribuidora de estas compañías en nuestro país, System4, que no nos facilita los juegos para que podamos comentarlos. No obstante, pensando en vosotros que demandáis esa información, hacemos todo lo posible para subsanar esta falta, pero a pesar de nuestros esfuerzos, ponerse de acuerdo es cosa de dos.

Peseta a Peseta

Soy un lector muy asiduo a vuestra revista, y me entristece ver la actitud que toma mucha gente que escribe a esta sección. Muchos se quejan de que últimamente se exigen equipos muy potentes para usar el software que se ofrece actualmente. ¿Y qué? Si hace falta te compras un ordenador nuevo o actualizas el que tienes. Yo he pasado nueve años con un 8086 sin disco duro, con CGA y 512 KB de RAM, y de esos nueve años me pasé la mitad ahorrando para comprarme algo mejor. Hace más de seis meses me compré un Pentium y pienso disfrutarlo por lo menos dos o tres años más. Entonces me las apañaré para actualizarlo, pero no os escribí para quejarme...

... Probablemente habrá mucha gente que esté en desacuerdo con mi opinión y que piense que adopto una postura egoísta. Pero no es así. Creo que es más egoísta el que al no ver que te quedas anticuado exijas que el software no avance. El mundo del PC es así, y todos los que llevan algún tiempo metidos en él lo saben muy bien.

Rubén Martín Cabezón Gómez (Barcelona)

Diferencia de precio

Primero me gustaría deciros que me parece muy buena idea el crear la Escuela de Estrategia. También me parece una buena idea que publicáseis un CD-ROM dedicado a los simuladores de vuelo o a los JDR, como el CD de Micromanía 7, o un CD normal con demos. Como última sugerencia, en la sección Código Secreto sería mejor que fuéseis al grano para poder publicar más trucos y cargadores.
Por otro lado, me gustaría preguntaros a qué se deben las grandes diferencias de precio de unos juegos entre su versión original y española, mientras que en otros no es así. Me refiero a juegos similares en los que los costes de traducción son parecidos.

Daniel López López (Vizcaya)

RESPUESTA: Anotamos tu sugerencia sobre los CD-ROMs y pasamos tu queja sobre Código Secreto a nuestro destripajuegos particular, para que de ahora en adelante sea más escueto y quepan más programas en una página que no da mucho de sí. Referente a los precios de los juegos, no dejan de ser productos que se encarecen por la importación, el manipulado y adaptación de los mismos al mercado español –embalajes, traducción, distribución–. Y también tienes que tener en cuenta que cada distribuidora puede fijar libremente sus precios con respecto a los costes que el juego les ha supuesto.

Pero funciona...

Mi carta es motivada porque quiero hacer una sugerencia respecto a cuando nombráis los requisitos mínimos para que un juego funcione, ya que esto determina que me incline por un juego u otro. Por poner un ejemplo, nombro el CD-ROM en el que incluísteis la demo de «Fade To Black», y en el comentario del mismo indicáis que son necesarios 8 MB, mientras que la demo y el juego funcionan perfectamente con 4 MB. También quisiera decir que en la publicidad sobre juegos del final de la revista ocurre lo mismo.

Álvaro González Ramos (Madrid)

RESPUESTA: Tanto nosotros como quien elabora las publicidades sacamos las especificaciones técnicas de los juegos de la misma fuente: las distribuidoras que nos los proporcionan, que a su vez las reciben de las compañías de software que producen el juego, que se supone ha sido probado y testeado en varios equipos y con diversas configuraciones. Si creías que no te funcionaba y luego sí lo hace, enhorabuena por poder disfrutar de un juego más con tu equipo.

Más aplicaciones

Esta es mi segunda carta, y antes de nada quiero daros las gracias por haber cumplido mi anterior petición –incluir un CD-ROM–. Lo que os pido esta vez es que igual que un mes hicísteis un CD sobre las aventuras gráficas, ahora deberías hacer uno sobre los juegos de coches, debido a la avalancha que se está produciendo. ¡Ah!, y otra cosa, deberíais hacer más reportajes, como el que hicísteis sobre Saturn y PSX, que estaba realmente bien.

Raúl Martínez Parra (Alicante)

RESPUESTA: Por tu carta podrán los lectores comprobar que las sugerencias no caen en saco roto, y que vuestros deseos son órdenes para nosotros. No tenéis que preocuparos y seguid la revista mes a mes porque tenemos en mente más aplicaciones que poco a poco os iremos ofreciendo en el CD-ROM.

20 MHZ de nada

He decidido adquirir un PC, y quiero que tenga larga vida en el tema de los juegos que han de salir, por lo que he pensado en un Pentium 100 MHz, 8 MB de RAM, 1 GB HD, CD 4X y Sound Blaster 16. Después de un tiempo ya lo ampliaría a 16 MB de RAM, pero veo que por 30.000 pesetas más puedo adquirir un Pentium 120, y pregunto si merecería la pena este último o el de 100 MHz. ¿Hay una gran diferencia entre ellos? ¿Para juegos está bien la Sound Blaster 16, o tiene mejor calidad de sonido y merece la pena comprarse la AWE32? ¿Los juegos más actuales van al 100% con una tarjeta SVGA 1 MB con aceleradora, o en un futuro se aprovecharán las tarjetas mejores como la Number Nine?

Carlos García Fernández (Madrid)

RESPUESTA: Creemos que por la diferencia de precio que nos mencionas te merece la pena adquirir el Pentium 120, pues te va a ofrecer mejores prestaciones, ya que aunque no hay una diferencia abismal entre ellos, sin duda lo vas a notar. En cuanto a la tarjeta de sonido, sólo para jugar te basta la Sound Blaster 16, pues la AWE32 cuesta el doble y, aunque da mejor calidad de sonido con su tabla de ondas, para ese uso realmente no la necesitas. Y una tarjeta gráfica normal es más que suficiente, pues aunque algunos juegos soporten tarjetas muy avanzadas en el futuro, todos deberán funcionar con las normales.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a:
MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS, 4
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección
CARTAS AL DIRECTOR

THE DARKENING

ASÍ SE HA HECHO...

MIENTRAS MEDIO MUNDO DISFRUTABA DE LAS EXCELENCIAS DE «WING COMMANDER III», PELÍCULA INTERACTIVA CON LA QUE ORIGIN RIZABA EL RIZO EN MATERIA DE SUPERPRODUCCIONES, Y COMENZABAN LOS RUMORES SOBRE EL DESARROLLO DE UNA NUEVA ENTREGA, LA COMPAÑÍA RESPONSABLE DE TÍTULOS COMO EL MENCIONADO, O LA SERIE «ULTIMA», COMENZABA EL RODAJE DE UNO DE SUS MÁS AMBICIOSOS PROYECTOS, HASTA LA FECHA. DESDE EL 30 DE MAYO DE 1.995, Y DURANTE SEIS SEMANAS, DECENAS DE RECONOCIDOS ACTORES, Y CENTENARES DE EXTRAS, SE PONÍAN A LAS ÓRDENES STEVE HILLIKER Y LOS TÉCNICOS DE ORIGIN, CON LOS ESTUDIOS LONDINENSES DE PINEWOOD COMO ESCENARIO DE TRABAJO. VARIOS MESES ANTES HABÍA COMENZADO EL DISEÑO DE PRODUCCIÓN DE LO QUE SERÁ LA NUEVA EPOPEYA EN CD-ROM DE ORIGIN, CON LA QUE PLANEAN SORPRENDER A PROPIOS Y EXTRAÑOS ANTES DE LA PRIMAVERA DEL 96. UNA ARDUA LABOR QUE ESTÁ LLEGANDO A SU FIN, Y DE LA QUE OS OFRECEMOS LAS PRIMERAS Y MÁS IMPACTANTES IMÁGENES, LLEGADAS HASTA NUESTRA REDACCIÓN.

ORIGIN DESCUBRE SU NUEVO GRAN PROYECTO

ORIGIN
En preparación: **PC CD-ROM**
AVENTURA



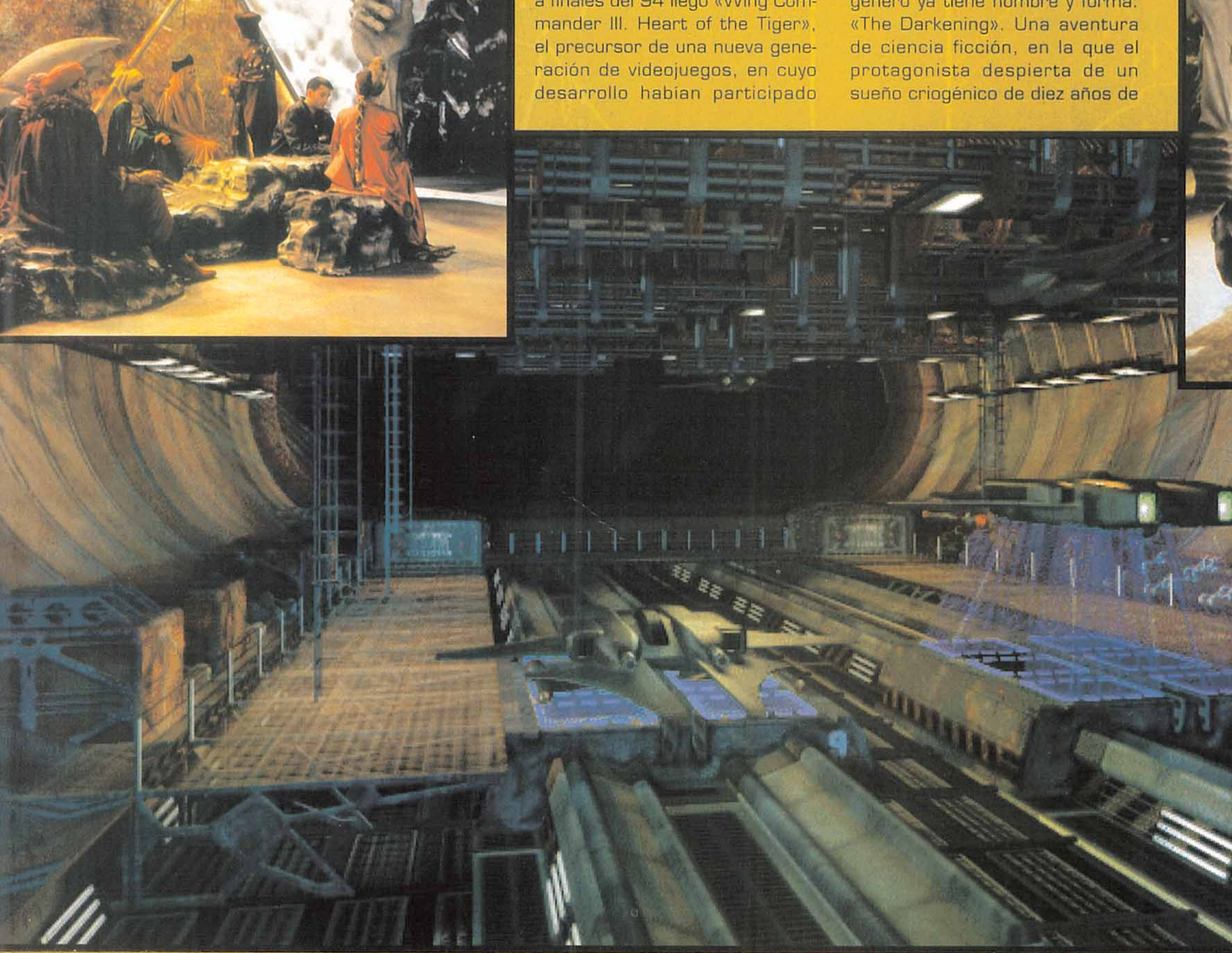


Bajo el genérico, y algo confuso, concepto de "Origin: Interactive Movie", comenzó, en 1.994, el desarrollo de varios nuevos proyectos con los que la compañía de San Mateo pretendía dar un golpe de mano en el mundo del soft, creando un nuevo género capaz de englobar, y superar, viejos y obsoletos moldes.

Uno de los primeros proyectos enclavados en esta nueva denominación de "Origin", en ver la luz fue «BioForge», una excelente aventura dotada de gran calidad técnica, pero cuya versión final no parecía colmar los objetivos planteados con el concepto de película interactiva. Pero no tardó demasiado tiempo en aparecer el juego que realmente daría sentido a la expresión. Y es que, en Origin debieron suponer que, para hacer una película interactiva, lo mejor era ir por partes. Primero, la película, y después, ya se desarrollaría el entorno necesario que permitiera esa interacción.

Y así, tras múltiples noticias, especulaciones, rumores y demás, a finales del 94 llegó «Wing Commander III. Heart of the Tiger», el precursor de una nueva generación de videojuegos, en cuyo desarrollo habían participado nombres de la talla de Mark Hamill, John Rhys Davies o Malcolm McDowell.

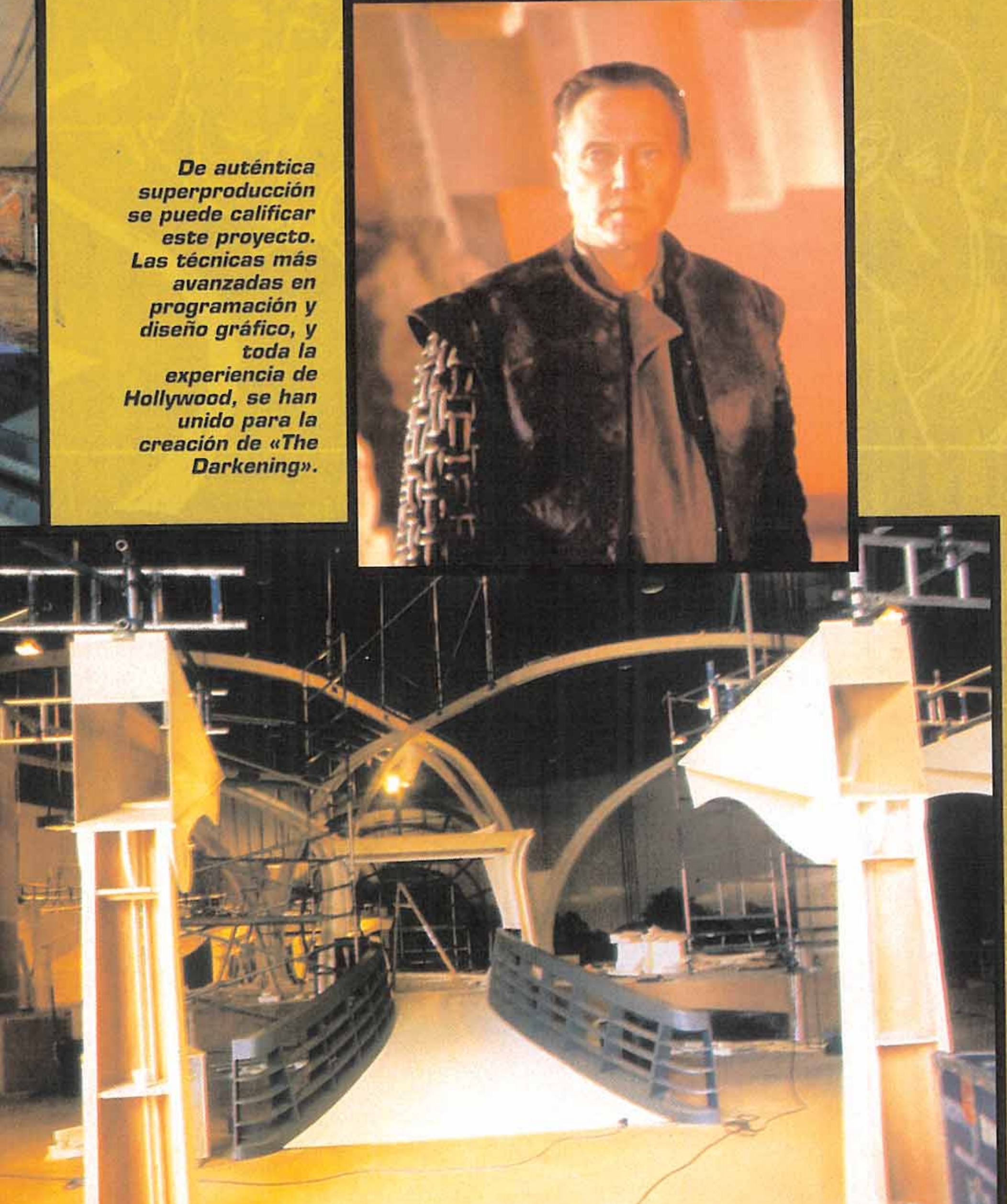
El vídeo digital se mezclaba con la imagen renderizada, la técnica "blue screen" se llevaba hasta sus últimas consecuencias, con el resultado final de 4 CDs, en los que el usuario encontraba algo que, hasta la fecha, sólo se había intentado en contadas ocasiones, y con resultados no demasiado satisfactorios: convertir al jugador en el protagonista de una película –con todo lo que ello implica– sin moverse de casa.



Ahora, todos sabemos ya que «Wing Commander IV» está en camino. Casi, a la vuelta de la esquina. Sin embargo, el cupo de películas interactivas no ha terminado aún este año. El nuevo proyecto de Origin en el recién nacido género ya tiene nombre y forma: «The Darkening». Una aventura de ciencia ficción, en la que el protagonista despierta de un sueño criogénico de diez años de duración, al que fue sometido en espera de un remedio para la enfermedad incurable que padecía.

El problema surge cuando en su universo, un sistema solar integrado por ocho planetas, nada le resulta familiar. Una amnesia que, unida a los cambios experimentados en el sistema durante su sueño, le colocan en un ambiente desconocido y hostil, en el que nada es lo que parece y su vida se encuentra en grave peligro, sin saber cuál es la verdadera causa.





De auténtica superproducción se puede calificar este proyecto. Las técnicas más avanzadas en programación y diseño gráfico, y toda la experiencia de Hollywood, se han unido para la creación de «The Darkening».

EL REPARTO

Considerando el apartado de vídeo digital como un aspecto fundamental del proyecto, «The Darkening» debía contar con un elenco artístico tan, o más, importante que el elegido para «WC III» y «WC IV».

Para la realización de estos dos proyectos, dirigidos por el omnipresente Chris Roberts y desarrollados en Estados Unidos, en Origin tuvieron muy claro que el contar con grandes actores era un aspecto básico para obtener un gran éxito con el juego. Así, se negoció un acuerdo con la American Federation of Television and Radio Artists (AFTRA) y el Screen Actors Guild (SAG), asociaciones que se encargaron de contactar con los profesionales deseados del sector, para llevar a buen término estos, y futuros proyectos.

En «The Darkening» se ha seguido un camino similar, aunque ha cambiado el escenario y el continente. La producción ha corrido a cargo de la delegación británica de Origin, lo que conllevó la decisión de efectuar el rodaje, como se ha mencionado, en Europa, y más concretamente en Londres. La asociación con que Origin negoció en esta ocasión fue la British Actors Equity Association, que representa actores, cantantes, actores de doblaje y otros profesionales de cine, televisión y radio, en el Reino Unido.

Así, «The Darkening» reúne entre sus títulos de crédito nombres como Cristopher Walken –«La Zona Muerta», «Communion», «El Cazador», «Pulp Fiction»...–, John Hurt –«El Hombre Elefante», «Yo, Claudio», «Alien», «Rob Roy»...–, Jurgen Prochnow –«La Fortaleza», «Das Boot», «La Séptima Profecía»...– o Clive Owen –«Close my Eyes», «Chancer»...–, que da vida al protagonista y héroe de la historia, Lev Arris.

En total, cerca de cincuenta personajes principales, en una obra coral, se dan cita en «The Darkening» y, entre secundarios y extras, el global de actores asciende a quinientos.

LA PRODUCCIÓN

La misma concepción de «The Darkening» como película interactiva, al igual que ha ocurrido con las dos últimas entregas de «Wing Commander», exigió que Origin planteara un diseño de producción que siguió dos vías bien diferenciadas, y complementarias.

Por un lado, todo lo referente al juego en sí y la programación. Por otro, la producción de una película, tal cual, con la salvedad de que el formato de "exhibición", pasaba de la pantalla grande al monitor de un ordenador. Pero, a diferencia de lo que ocurrió en «WC III», donde tan sólo se grababa a los actores, diseñándose los escenarios mediante gráficos renderizados, «The Darkening» ha seguido un proceso idéntico a «WC IV». En los estudios Pinewood se construyeron una serie de sets en los que se localizaban la acción de las diferentes secuencias de vídeo que aparecerán. Con esto, se realza el apartado de realismo del conjunto, y se consigue una interpretación más natural de los actores, que no se ven obligados a realizar el esfuerzo adicional de imaginar el lugar por donde andan, saltan, disparan o corren, como ocurre al utilizar la técnica "blue screen".

Pero, antes de todo eso, era necesaria una planificación previa de la "coreografía" de la acción que se iba a filmar. Hablamos de un "storyboard" completo que escenificara la acción sobre el papel, antes de hacerlo en cinta de vídeo o celuloide.

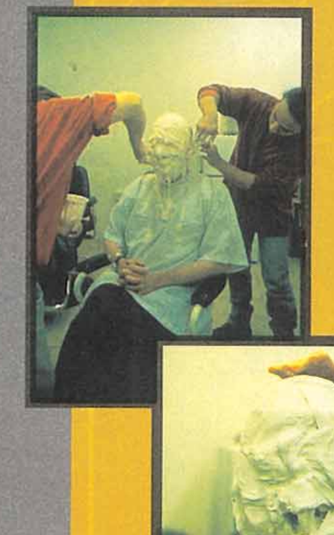
En nuestro poder cayó parte de este "storyboard", en el que se puede llegar a apreciar cómo hasta el más mínimo detalle, cualquier enfoque, zoom, travelling, etc., estaba pensado al milímetro para que todo resultara totalmente perfecto en el momento de la grabación.

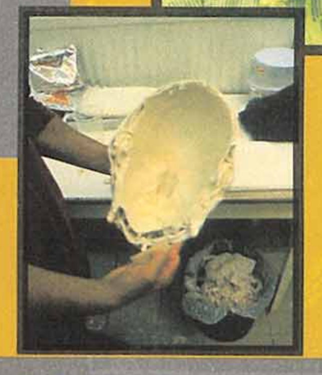
Una producción que parece sacada de Hollywood, pero cuyos resultados se verán en el monitor de un PC.




Todo en «The Darkening» se planeó como el diseño de una película, más que un juego. Sin embargo, la calidad de Origin asegura que en el resultado final un aspecto no eclipsará a otro.







Una película de ciencia ficción siempre precisa de complejos y laboriosos maquillajes. Largas sesiones de varias horas se hicieron necesarias, para que los actores lucieran el "look" adecuado a las circunstancias.







MAQUILLAJE Y FX

Aspecto fundamental en una producción de estas características es el que hace referencia a los efectos especiales y el maquillaje de los actores.

Una lograda ambientación ya es una base importante para la acción posterior. Para ello, se recurrió al uso de múltiples técnicas. Entrando en el apartado antes mencionado de los decorados, a los sets a tamaño natural construidos en Pinewood, se han unido –era de esperar, aunque no formen el grupo principal– los gráficos renderizados y, en ciertos momentos, las maquetas.

Para el maquillaje y los FX se utilizaron desde máscaras y prótesis fabricades en látex, hasta efectos de última generación creados por ordenador. En ambos casos, un muy complejo y laborioso estudio sobre anatomía, acompañó al proceso de creación y desarrollo.

Con todo esto, y estando Origin tras el proyecto, «The Darkening» será un programa del que se puede esperar casi todo. Y, además, dicen que está a la vuelta de la esquina. ¿Estamos ante el mejor juego de la compañía en toda su historia?

Ya veremos...

UN PEQUEÑO HOMENAJE

Aquí estamos todos un mes más al pie del cañón, pero hoy además de nuestros quehaceres tradicionales y cotidianos tenemos una celebración especial. Vamos a rendir un pequeño homenaje a un hombre que lo es todo en el mundo de la estrategia por ordenador: Sid Meier. Las razones que tenemos para ello son variadas: ante todo, porque se lo merece, pero también porque muchos de vosotros nos lo habéis pedido, y porque es inminente la publicación de su nuevo juego «Civnet», que no es otra cosa que la versión multijugador de «Civilization», juego que gracias a vuestros votos asciende a la cabeza de nuestra lista. Claro que esto no va a impedir vuestra participación en la clase de este mes, pues seguro que tenéis muchas cosas que contar. Todos atentos, que ya empezamos.

Sid Meier, canadiense de nacimiento, cofundador de Microprose en 1.982, y con una merecida reputación en el mundo del videojuego, comenzó programando para Commodore 64, pero acabó desmbocando en el PC. Paradójicamente, su primer juego para PC fue un simulador de vuelo: «F15 Strike Eagle». La estrategia vino después. En 1.990 creó «Railroad Tycoon», una obra maestra de la simulación económica y comercial, pero sólo era un buen precedente. «Civilization», su auténtico clásico inmortal, llegó en 1.991, y lo hizo para quedarse, aunque en nuestro país nunca fue distribuido oficialmente. En la actualidad, cinco años más tarde, aún sigue vigente a la cabeza de todos los juegos de estrategia con el beneplácito y apoyo generalizado de crítica y público con cerca de un millón de copias vendidas.

«Civilization» aúna simulación económica/wargame/estrategia para representar la evolución histórica de la Humanidad a través del tiempo. En nuestras manos está el convertir un grupo de colonos primitivos en una sociedad actual tecnológica y socialmente avanzada. La riqueza conceptual, argumental y de desarrollo del juego es de tal complejidad y calidad que aún hoy no ha sido superada. Es un juego muy adictivo, y con estrategia no frustrante en ningún caso, asequible para cualquiera.

En el año 3 DC –despues de «Civilization»– y tras una larga sequía, Sid dio rienda suelta a su capacidad creadora con «Colonization», con los mismos moldes que su obra anterior, pero sin llegar a vislumbrar ni siquiera su estela. A pesar de esto, Sid Meier ha debido pensar que su obra estaba incompleta, pues posteriormente publicó «Civilization for Windows» –que nunca llegó a nuestro país– y en la actualidad «CivNet», la versión multijugador del anterior. «CivNet» es vuestra ocasión para disfrutar del mejor juego de estrategia de todos los tiempos en una versión gráficamente remozada y preparada para jugarse por red, null-modem, modem, BBS e incluso por Internet. Probadlo y no os arrepentiréis, palabra de estratega.

Además, el futuro nos tiene reservada una sorpresa para mediados de este año: «Civilization II» en perspectiva isométrica con gráficos SVGA, nuevas unidades, nuebas tribus y nuevos retos, esta vez de la mano de Jeff Bridges. No obstante, tranquilos porque la sombra de Sid Meier seguirá presente.

LA VOZ DE LOS APRENDICES

Era inevitable que nuestra primera carta del mes hiciera referencia al tema que nos ocupa. Nos la remite Daniel Gil Pintre de Zaragoza, que se postra ante Sid Meier y su obra, y hace una consulta sobre «Advanced Civilization». Este juego no es de Meier ni de Microprose, es de Avalon Hill, y se basa en el juego de tablero del mismo nombre. No tienen nada que ver uno con el otro, aunque los dos sean de lo mejor en estrategia. El «Advanced Civilization» saldrá en breve, y esperaremos tenerlo aunque sea importado.

Desde la misma ciudad que Daniel, Manuel Sancho viene con sus deberes hechos y, aunque no sea muy deportivo, nos trae unos cuantos trucos. El primero de ellos para «Colonization»: en la pantalla de elegir

nación escogemos España, pero no pichamos en "Continuar" y bajamos el puntero hasta el borde inferior de la pantalla, saldrá una nación llamada Spring, y allí pulsamos. Seguimos los pasos normales para jugar, aunque los gráficos no salgan bien. Comenzamos a jugar normalmente, y nada más empezar la partida la salvamos, salimos del juego para seguidamente volver a entrar y cargamos la partida salvada. Ahora podremos jugar por turno con todas las naciones simultáneamente.

Por si fuera poco, nos trae otros para «Warcraft». Si durante el juego con ENTER activamos la función de mandar mensajes y tecleamos "Pot of Gold", el dinero y la madera crecerán milagrosamente; con "Hurry Up Guys", el tiempo de construcción de edificios y entrenamiento de soldados disminuirá; y con "Eye of Newt", el maná de nuestros clérigos y magos no se agotará nunca. Manuel también nos avisa de que el enemigo también dispondrá de estas facilidades, así que cuidado.

Mientras duran los aplausos para los trucos de nuestro amigo Manuel, damos paso a Alejandro Viesca, adicto a los wargames desde los 8 bits, que se queja del poco nivel que le dan los que ha jugado, y critica que la dificultad se aumente dejando hacer trampa al ordenador o dándole ventaja. Como solución a esto, aboga por el uso del modem para jugar dos personas, y por el empleo de técnicas que hagan "inteligentes" los juegos. Querido amigo, tu juego es, sin duda, «CivNet». Espero que lo pruebes y nos escribas contándonos si te satisface.

De nacionalidad argentina es Matías Renato Junco, también wargamero y Microprose-fanático, que nos habla de juegos tales como «V for Victory», «Crusader» y «Stalingrad» de Avalon Hill que ya empiezan a estar disponibles en nuestro país. Contestando a tu pregunta, los nuevos proyectos de Avalon son «The Third Reich», «Wooden Ships & Iron Men» y «Advanced Civilization», como títulos más destacados de esta prolífica compañía.

David Sánchez de Madrid, necesita ayuda en el nivel 9 de «Dune 2», y entre todos intentaremos ayudarle, por lo que esperamos vuestros consejos. Por mi parte te puedo decir que lo primero que tienes que hacer es destruir la casa que esté más a la derecha aproximándote por el borde inferior de la pantalla. Acaba con una torreta y los defensores y tendrás a tu alcance el construction yard. Cuando lo hayas destruido, tu siguiente objetivo debe ser la base del emperador, situada arriba del todo a la derecha, que está fuertemente defendida. La clave es avanzar lo más deprisa que puedas para no dar tiempo a tu oponente a reconstruir lo que destruyes. Buena suerte.

Para finalizar, contestaré a Javier San Agustín las cuestiones que plantea en su carta: «Colonization» es una muy buena elección para tu equipo, en el que sin duda te funcionará cualquier juego de estrategia en disquete que adquieras, incluso «Transport Tycoon» que parece ser el que más te interesa. En cuanto al truco del «UFO» que mencionas, si no te funciona es porque algo has hecho mal.

Como yo ahora al despedirme de todos vosotros, pero es hora de volver a tareas más pacíficas. Un saludo y hasta el mes que viene.

George S. Patton


CivNet


Civilization II



Warcraft



Dune 2



RANKING DE BATALLAS

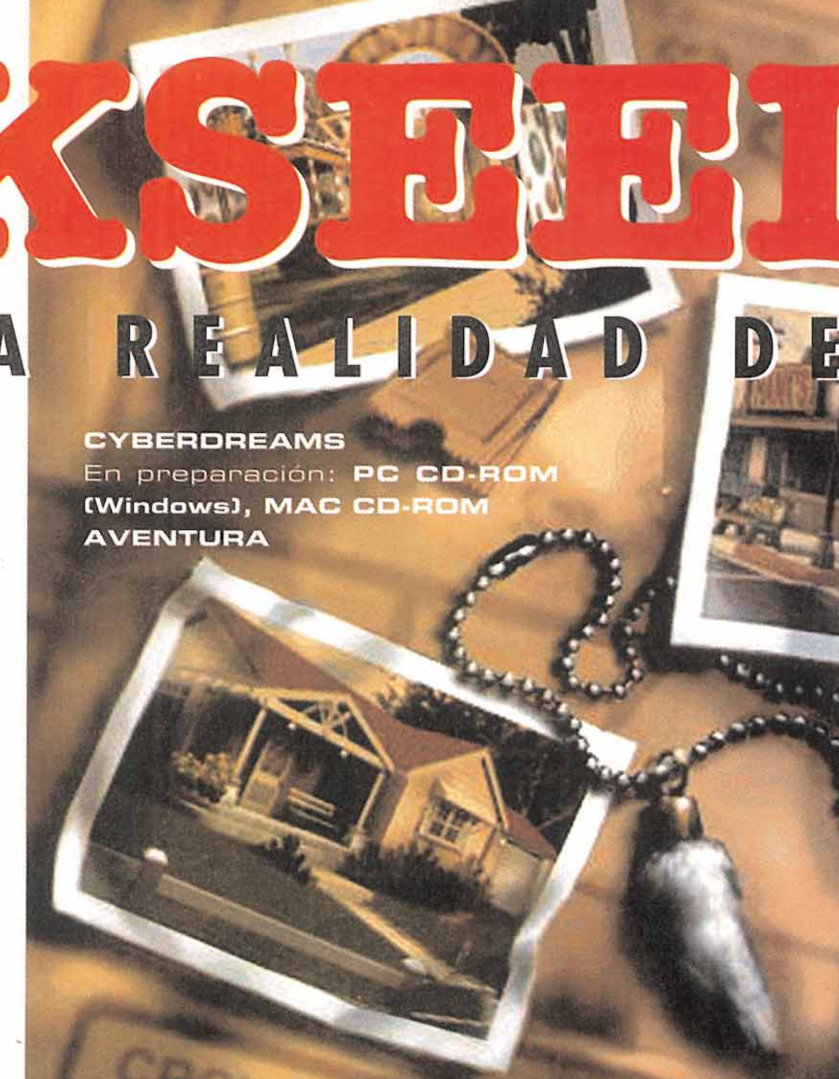
Aparte de la subida de «Civilization», hay que destacar la entrada de «Sim City 2000», de Maxis, directo al segundo puesto, por delante de «Panzer General», que queda así relegado a la tercera posición. Por debajo asoma «Dune II» haciendo desaparecer a «Warcraft».

1.- Civilization
2.- Sim City 2000
3.- Panzer General
4.- Pirates Gold
5.- Dune II

Para participar en esta sección con vuestras consultas, consejos, opiniones y votaciones a los mejores juegos, enviad vuestras cartas a:
MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28.700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre «ESCUELA DE ESTRATEGIA»

DARKSEED

RETORNO A LA REALIDAD DE



CYBERDREAMS
En preparación: PC CD-ROM (Windows), MAC CD-ROM
AVENTURA

COMO SI ESTUVIÉRAMOS EN MEDIO DE UN MAL SUEÑO, EL TIEMPO TRANSCURRIDO TRAS LA PUBLICACIÓN DE «DARKSEED» NOS HA PARECIDO INTERMINABLE MIENTRAS ESPERÁBAMOS SU ANUNCIADA RESURRECCIÓN –TÉRMINO TAN USADO AHORA EN TODAS LAS SEGUNDAS PARTES, ¿POR QUÉ NO EN ESTA TAMBIÉN?–. ECHÁBAMOS DE MENOS LA PESADILLA QUE EN EL AÑO 92 VIVIMOS JUNTO A MIKE DAWSON EN EL ENFERMIZO MUNDO CREADO POR EL GENIAL H.R. GIGER. PUES BIEN, TODO ESO HA VUELTO, Y ESPERO QUE EN TRES AÑOS HAYÁIS TENIDO BASTANTE TIEMPO DE ARREPENTIROS DE VUESTRAS ACCIONES, PORQUE EN «DARKSEED 2» HAY ALGUIEN –O ALGO– QUE OS ECHA DE MENOS DESDE ENTONCES, AUNQUE TAMBIÉN ESTÁ INTERESADO EN CONOCER GENTE NUEVA. ¿ALGUIEN QUIERE PASAR MIEDO?

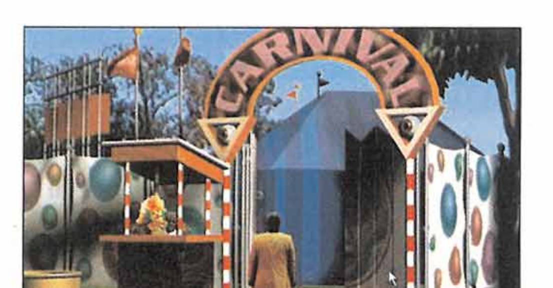
Les debe haber costado mucho a los programadores de Cyberdreams salir de su letargo, pero al final parecen haberlo conseguido. Anunciados hace mucho tiempo, «I Have no Mouth, and I Must Scream» y «Darkseed 2» se encuentran en la fase final de su producción. Con las versiones casi definitivas en las manos, y más específicamente en el caso de «Darkseed 2», podemos afirmar que todo este tiempo no han estado cruzado de brazos. Los resultados están a la vista.
La pesadilla que va a volver a vivir Mike Dawson –y vosotros con él– va a ser infinitamente más terrible que la anterior. No sólo por el argumento, igual de escalofriante y sangriento, sino por la realidad que vais a contemplar mientras juguéis con «Darkseed 2». Que los decorados vuelven a estar hechos por Giger dice mucho a su favor, pero además hay que añadir que ahora los personajes se han digitalizado a partir de vídeo, los decorados 3D exhiben render y texturas, las secuencias de vídeo salpican todo el juego, y las conversaciones entre los cerca de 30 personajes también son voz digital.

EL TIEMPO NO PASA EN BALDE

Uno de los retos que este juego tenía ante sí era el de conseguir una historia mejor que la de «Darkseed». Para ello se contó con la contribución de Raymond Benson –«Ultima VII», «Return of the Phantom», «Are You Afraid of the Dark»– para crear el pavoroso argumento que debería dar soporte al juego.
El encargado de dar los últimos toques a los diálogos a partir del guión ha sido Keith Herber, autor experto en Lovecraft y creador del libro de rol «Call of Cthulhu». Y para adaptar los diseños de Giger a la historia, el elegido fue John Shirley, autor de «The Eclipse Trilogy» y del screenplay de la película «The Crow». Ahora sí que podemos asegurar que el misterio será mucho más apabullante que en la primera parte.
De momento, el aspecto externo de «Darkseed II» ya lo es. De los, revolucionarios para su época, 16 colores en VGA de 640 por 350 pixels de «Darkseed», pasamos ahora a 256 colores en una resolución algo mayor en SVGA de 640 por 480 pixels bajo Windows o Windows 95. Los decorados, en su gran mayoría, están formados por tres planos casi indistinguibles para el jugador, que ve la escena como un sólo plano 3D por el que se mueven en perspectiva los personajes.
Para crear estos movimientos se fotografiaron las evoluciones de actores reales con una cámara de alta velocidad, posteriormente se escanearon digitalmente las fotografías, para finalmente animarlas.

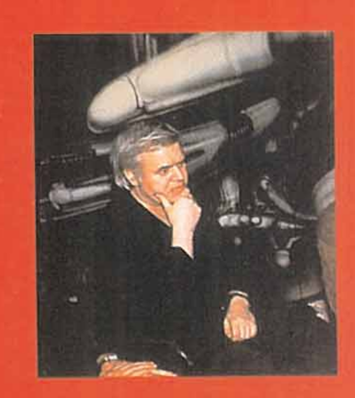








¿QUIÉN ES H. R. GIGER?



Un visionario, un loco, o tan sólo un artista controvertido. Alguno de esos calificativos, o tal vez todos ellos; lo que está claro es que sus creaciones no dejan indiferente a nadie y desprenden el inconfundible tufo de la genialidad.
H. R. Giger nació en Chur, Suiza, en 1.940, y desde siempre tuvo una gran fascinación por lo surrealista y lo macabro. Las mujeres exóticas, los inquietantes paisajes y las espeluznantes criaturas son una constante en su obra y sus señas de identidad. Su arte se ha plasmado tanto en pinturas como esculturas o incluso mobiliario y obras arquitectónicas, con ejemplos presentes en museos y galerías de arte de todo el mundo. Su obra «Necronomicon», un gran libro de ilustraciones, bastó para convencer a Ridley Scott de la necesidad de contratar a Giger para que creara un monstruo para su película «Alien». El resultado es de sobra conocido por todos, y sirvió para dar a conocer al gran público la obra del genial autor expresionista suizo.

No fue fácil, según los responsables de Cyberdreams, impresionar a Giger con el uso que habían hecho de sus bocetos e indicaciones para los decorados del mundo oscuro, pero lo consiguieron gracias al empleo de técnicas de diseño 2D y 3D combinadas. Los escenarios del mundo normal de Crowley –Texas– los realizó Jeff Hilberts, que trabajó para Disney junto con David Mullich, responsable del proyecto «Darkseed II», dotándolos de un conseguido ambiente perverso oculto tras una apariencia de total normalidad.
El, cada vez más importante, aspecto sonoro-musical está compuesto por más de 20 composiciones MIDI, más efectos de sonido ambiente y diálogos de actores profesionales, cuyas sesiones se grabaron en el LucasArts Skywalker Sound en Los Ángeles. Y es que en Cyberdreams no han escatimado esfuerzos a la hora de realizar «Darkseed II».

PSYCHO-THRILLER POR EXCELENCIA

En el momento en que las técnicas de ambientación alcanzaron su mayoría de edad, las thriller-aventuras tuvieron a su disposición a los mejores aliados para ser más realistas, y sobre todo efectivas. «Hell», la saga de los «Alone in the Dark», «7th Guest», «11th Hour», «Under a Killing Moon», y el mismo «Darkseed» se han aprovechado de ello. Es lógico, pues, que «Darkseed II» participe e intente mejorar lo presente. Empezando por la historia, piedra angular cada vez más de una aventura que se precie de serlo.
La locura de Dawson –nuestro protagonista de «Darkseed» repite titularidad– continúa con las mismas pesadillas martilleando frenéticamente su mente. La línea entre realidad y sueño se hace cada vez más débil, y Dawson la traspasa cada vez con más frecuencia y facilidad. Ha llegado a un punto en que cordura y locura se confunden predominando peligrosamente la segunda, estando en juego, no sólo su propia vida, sino también la de toda la Humanidad. Este es, a grandes rasgos, el desafío con que nos enfrentamos: meternos en la piel de un hombre atormentado por visiones extraterrestres y primigenias. Unos misteriosos vecinos, un brutal asesinato de un ser querido, y el descubrimiento de la terrible verdad que se encuentra detrás de ello, son muchas gotas para colmar un vaso casi repleto de locura que es la mente de Mike Dawson. ¿Podremos impedirlo?
La puerta hacia el Mundo Oscuro está abierta esperando a que la atravesemos. ¿Seremos capaces de hacerlo? Las respuestas a estas preguntas, y a otras muchas más, están en «Darkseed II». Y muy pronto vosotros las tendréis.

C.S.G.









preview

SI KAFKA LEVANTARA LA CABEZA...

PULSE INTERACTIVE
En preparación:
PC CD-ROM, MAC CD-ROM
AVENTURA

SI ALGUIEN ESTABA ESPERANDO UNA VERDADERA REVOLUCIÓN EN LE MUNDO DE LA AVENTURA, PUEDE QUE DENTRO DE POCO SE LLEVE UNA ALEGRÍA, AL MENOS EN QUE SE REFIERE A ORIGINALIDAD EN LA CONCEPCIÓN, Y LA DEFINICIÓN DE LO QUE DEBE SER EL PROTAGONISTA DE UN VIDEOJUEGO. PULSA INTERACTIVE, LOS RESPONSABLES DE «IRON HELIX», REGRESAN CON LO QUE ESTARÁ DESTINADO A CONVERTIRSE, CUANDO MENOS, EN UN PUNTO DE REFERENCIA OBLIGADO EN EL ÁMBITO DE LAS IDEAS ORIGINALES E INNOVADORAS. TODO UN GUIÑO AL AFICIONADO, QUE SONREIRÁ, SE SORPRENDERÁ, GRITARÁ Y LLORARÁ, ANTE «BAD MOJO». LA IMAGINACIÓN, AL PODER.

El hecho de que Pulse esté utilizando las herramientas de diseño gráfico más sofisticadas, existentes hoy en día, así como Quicktime para la inclusión de ciertas secuencias en vídeo digital, no es sino una excusa, como cualquier otra, para diseñar lo que puede llegar a ser uno de los programas, una de las aventurasgráficas , más delirantes e increíblemente originales del momento.

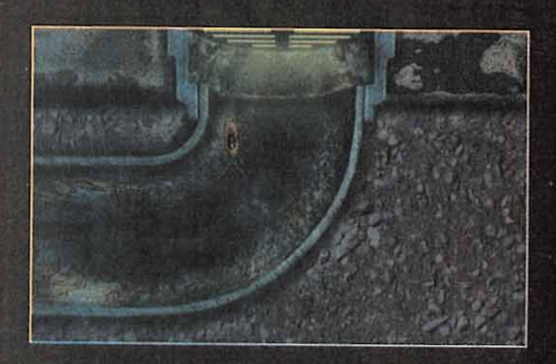
"«Bad Mojo» es total y realmente distinto a cualquier otro juego", afirma Drew Huffman, presidente de Pulse Entertainment. "Hemos desarrollado una historia original y muy compleja, y utilizado acción real, animación 3D y fotografía digital".

A lo largo y ancho del juego «Bad Mojo» los peligros con que se encontrará el usuario no son los ya conocidos –más o menos, claro está– y típicos en el género. No es normal toparse, por ejemplo, con pies que intentan aplastarte, trampas de papel engomado, arañas hambrientas o polvos insecticidas. Y llegado este punto, creemos necesario desvelar la identidad del/la protagonista de la historia. Porque el juego comienza con un personaje humano, pero continúa con una estrella inesperada...¡una cucaracha!

DURA VIDA LA DEL BICHO

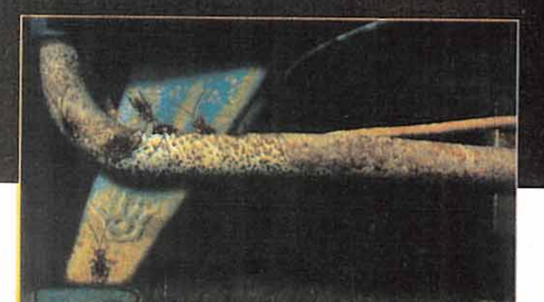
Si muchas veces se llega a escuchar que alguien lleva una vida de perros, imaginad lo que puede llegar a ser ver el mundo desde la perspectiva de una asquerosilla cucaracha.

Los ambientes de «Bad Mojo», así, podréis suponer ligeramente como serán –ciertamente, uno nunca podría llega a



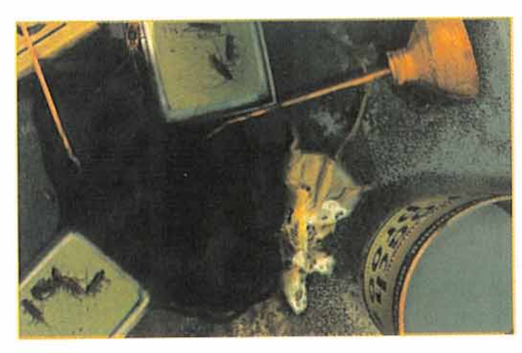


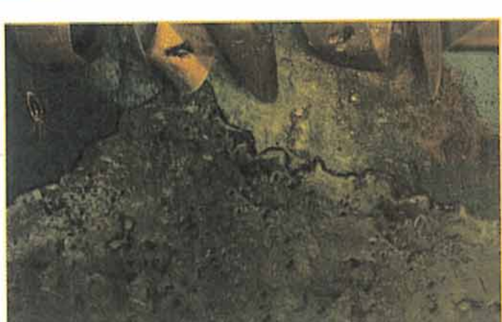
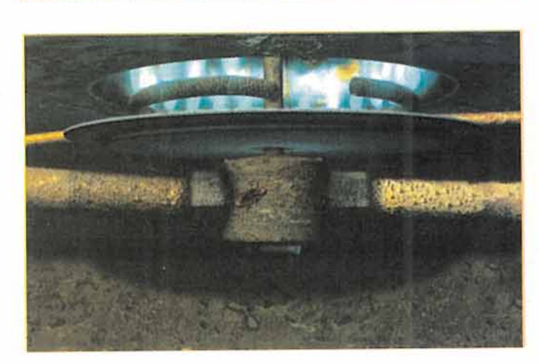


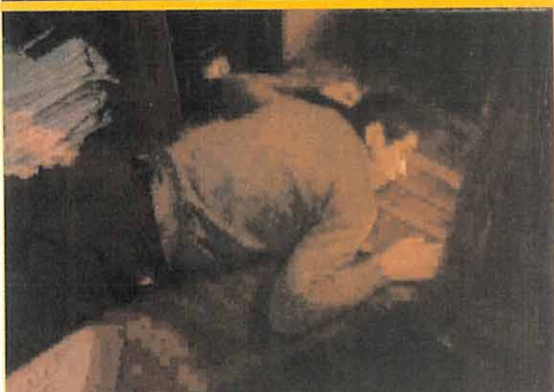













pensar lo que se esconde entre las paredes de nuestras casas–.
Pulse ha tardado dos años en desarrollar «Bad Mojo», que incluirá más de 800 localizaciones, y cerca de media hora de vídeo digital. Todo ello rodea a una trama tan atractiva como delirante. Horas y horas de juego –según se asegura– en las que el usuario se las verá no sólo con situaciones casi surrealistas, sino con complejos puzzles que irán dando un sentido a la historia.
A medida que el jugador se vaya adentrando en el «Bad Mojo», y avanzando más y más, aprenderá a desenvolverse con soltura en un entorno completamente hostil, en el que nada es lo que parece y todo puede tener miles de aplicaciones distintas. Subir sobre un objeto aparentemente decorativo para sortear un obstáculo, por ejemplo, o notar que un cigarrillo o la chapa de una botella pueden ocultar una posible vía de escape, o una muerte segura, es una de las bazas de «Bad Mojo»: la sorpresa continua.
Las primeras noticias que han circulado sobre la realización de «Bad Mojo» fuera de nuestras fronteras –es decir, de España–, lo han situado como uno de los productos más atractivos de la temporada. Un programa que esconderá, bajo la sencillez y la simplicidad, un oscuro mundo que nos hará ver las cosas como jamás las imaginamos.
Quién sabe si, de aquí a unos meses, no estaremos ante el juego con el que siempre soñó Kafka, y quién sabe si su "Metamorfosis" no adquiere ahora una claridad reveladora.

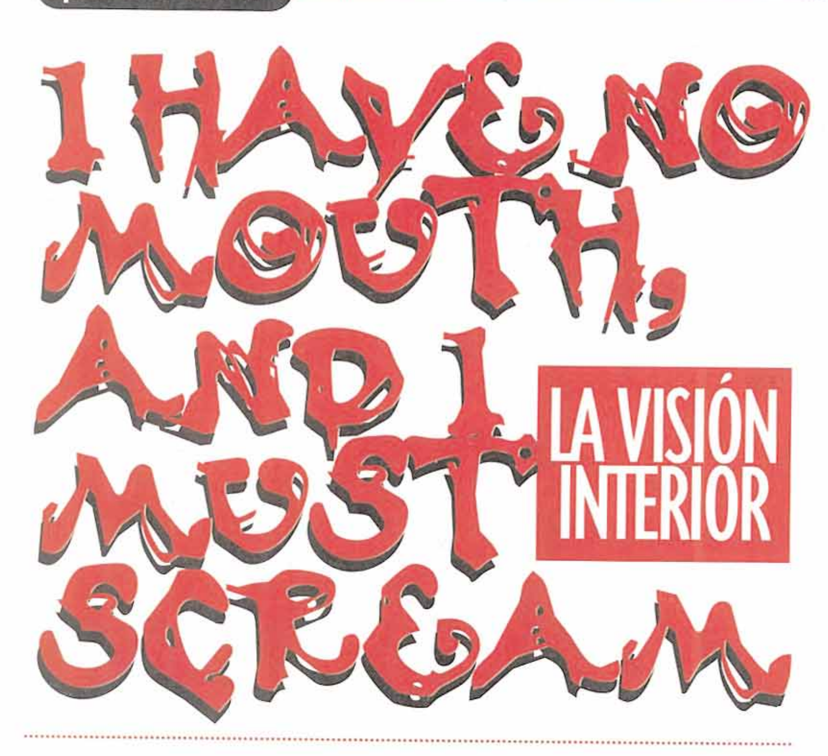
F.D.L.



preview







POCO PODÍA IMAGINAR HARLAN ELLISON, UNA NOCHE DE 1.966, MIENTRAS ESCRIBÍA DE UN TIRÓN EL MANUSCRITO DE «I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM» QUE, TREINTA AÑOS DESPUÉS, UNA DE SUS OBRAS MÁS CONOCIDAS Y ESTUDIADAS, ACABARÍA SIENDO LA BASE DE UN JUEGO DE ORDENADOR.
CYBERDREAMS HA VUELTO, Y LO HA HECHO A LO GRANDE. JUNTO A «DARKSEED II» ESTÁ SERÁ SU NUEVA AVENTURA. UN JUEGO QUE PRETENDER PONER AL USUARIO AL LÍMITE, NO SÓLO DE SU LÓGICA Y HABILIDAD, SINO TAMBIÉN DE SUS MISMAS CONVICCIONES MORALES Y ÉTICAS. ¿LOCURA? NO, AVENTURA.

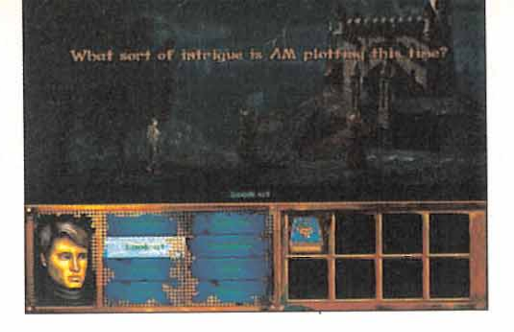
THE DREAMERS GUILD/CYBERDREAMS
En preparación: **PC CD-ROM**
AVENTURA GRÁFICA

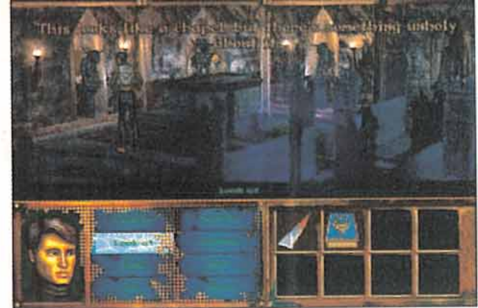
Cuando Cyberdreams propuso a Harlan Ellison, uno de los escritores contemporáneos de ciencia ficción, horror y misterio más populares del mundo, adaptar una de sus obras a un formato interactivo, éste se vio sorprendido e intrigado por la posibilidad de entrar en un mundo nuevo para él, además de encontrarse con una compleja decisión. Y es que entre sus más de sesenta novelas, y cerca de dos mil relatos, guiones, ensayos e historias cortas, no parecía nada sencillo escoger una obra en concreto.
Sin embargo, Mr. Ellison lo tuvo, desde un principio, bastante más claro que la gente de Cyberdreams. Inmediatamente intuyó que la trama de «I Have no Mouth, and I Must Scream», podría resultar ideal para una aventura.

CINCO LOCOS EN BUSCA DE SU DESTINO

La historia parte de la existencia de tres monstruosos ordenadores situados en un complejo subterráneo, que un día adquieren la suficiente capacidad intelectiva como para unirse en una única entidad pensante, que se denomina a sí misma AM –proveniente del relato original inglés de H. Ellison, de la frase "I think, therefore I AM" (Pienso, luego Existo)–. Su primera acción, ya que estaba programado para la guerra, es desencadenar un holocausto nuclear que acaba con la raza humana. Pero el enloquecido ordenador posee una descomunal inteligencia con la que no puede hacer nada, ya que se encuentra preso de su propia existencia. Así, acaba por convertirse en una semidivinidad totalmente demente. En su trastornada percepción, y como venganza hacia el hombre, salva en última instancia a cinco individuos que son trasladados al centro de la Tierra, al lugar donde AM existe, y son torturados por toda la eternidad.
Uno de los retos más importantes a la hora de adaptar la historia al ordenador fue precisamente situar de forma adecuada los cinco protagonistas en un entorno dominado por el lunático y casi omnipotente ordenador. Así, cada uno de estos caracteres aguanta en su imposibilidad de escapar, todas las torturas de AM, hasta que uno de ellos, al final, concluya la historia.
La idea original de Ellison para el juego consistía en que, realmente, el jugador no pudiera ganar jamás, pero tuviera a su disposición la oferta de varias opciones en las que poner a prueba sus convicciones más profundas, perdiendo la partida, es decir, se podría morir de una manera heroica y gloriosa, o cobarde e ignominiosa.
Por fortuna, esta idea fue transformada, gracias a una cuestión que









Cyberdreams planteó a Harlan Ellison, en la que no había pensado jamás, al escribir la historia: ¿por qué AM traslada, precisamente, a estos cinco personajes, y no otros, hasta su guarida? La imaginación de Ellison empezó a fabular una nueva trama, que diera un sentido al cautiverio de los protagonistas, alrededor de la que girara toda la acción del juego.

GENIALIDAD DE AUTOR

Por tanto, más que ante una aventura preciosista y técnicamente perfecta, «I Have no Mouth, and I Must Scream» se está planteando como un verdadero desafío al jugador, en más de un sentido. No sólo ante la capacidad lógica, sino ante la emotividad y sentimientos del mismo.

El equipo escogido por Cyberdreams para el desarrollo del proyecto fue The Dreamers Guild. Un grupo que además fuera capaz de llevar ese guión a unas cotas técnicas elevadas. Se decidió así, enseguida, que el juego debería estar en alta resolución, y que sería una muestra de la experiencia de este equipo en materia de diseño, incluyendo gráficos 2D y 3D, renderizados, utilizando para la tarea herramientas como DeLuxe Paint y LightWave. Cientos de animaciones fueron creadas, así como un buen número de secuencias cinemáticas, que confirieran ese toque exclusivo a un producto basado en una obra tan atractiva y fascinante.

Al mismo tiempo, el guión iba siendo modificado de forma constante por Harlan Ellison y el resto de los diseñadores de Cyberdreams, evitando así que «I Have no Mouth, and I Must Scream» se convirtiera en un experimento en literatura interactiva.

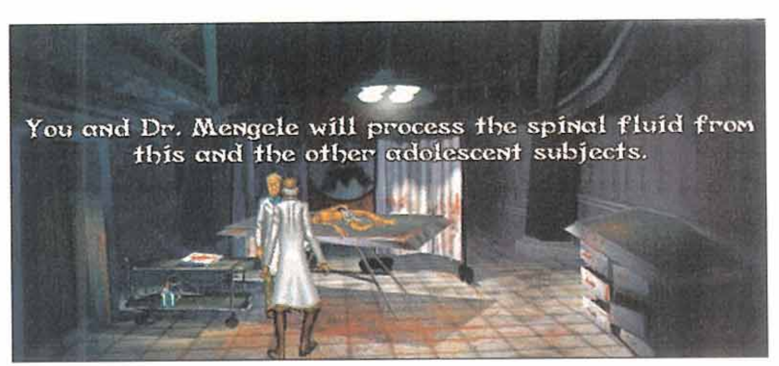
Otro paso importante fue la creación de la banda sonora y los efectos de sonido. 25 piezas originales fueron compuestas, y se realizó una selección cuidadísima de los actores que pondrían la voz a los múltiples personajes que aparecerían en el juego. Tal es así, que en Cyberdreams acabaron convenciendo al mismísimo Harlan Ellison para que diera vida a AM, en el programa original.

Han pasado casi tres años desde que se ideó «I Have no Mouth, and I Must Scream». Y el juego está ya, casi, completado.

No se trata de una aventura normal y corriente, o eso aseguran. Es un entretenimiento único, dicen, en el que se implican temas éticos, aparte de una profunda visión psicológica. Dilemas morales como el racismo, los genocidios, la locura... Una travesía, en fin, por el lado oscuro del alma del hombre. Una travesía para la que es necesario empezar a reservar ya los billetes.

F.D.L.



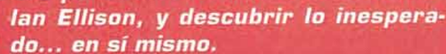


UNA MENTE LÚCIDA

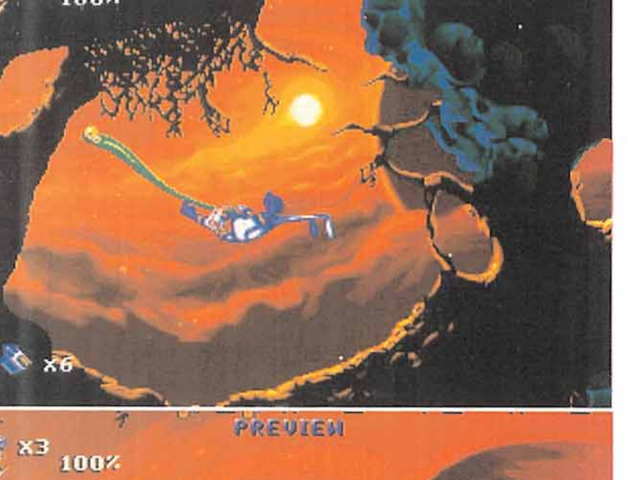
Este es Harlan Ellison. Un hombre que se define a sí mismo como ateo, sin pelos en la lengua, contador de historias, y al que le sorprende estar tan reconocido por su obra, sin haberse muerto.

Escribe con una vieja máquina y dos dedos. No le gustan los ordenadores ni lo videojuegos. Algo sorprendente, cierto. Y casi podría mover a risa si no fuera por que ha publicado 64 novelas, y tiene más de 1.700 trabajos entre guiones de cine y TV, ensayos, relatos cortos, etc. Ha trabajado para series como «Star Trek», «La Hora de Alfred Hitchcock», «The Twilight Zone», etc. Ha ganado más premios Hugo que ningún otro autor vivo. Ha recibido, también, tres premios Nebula –Escritores de Ciencia Ficción de América–, tres premios Bram Stoker –Escritores de Horror de América–, dos Edgard Allan Poe –Escritores de Misterio de América–, el World Fantasy Award, el British Fantasy Award y el Silver Pen de periodismo. En 1.993 fue galardonado con el codiciado World Fantasy Lifetime Achievement Award, y fue incluido en el Best American Short Stories.

Este es el hombre. Una mente lúcida como pocas, que deja translucir en su obra, y en su vida. Los que lo conozcan por sus libros sabrán de qué estamos hablando. Los que no, tienen una oportunidad de oro para entrar en el mundo de Harlan Ellison, y descubrir lo inesperado... en sí mismo.











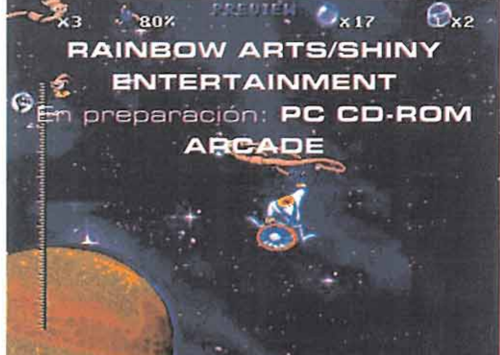


El gusano siempre ataca dos veces

EARTHWORM JIM 1&2

LA RECIENTE APARICIÓN, EN LAS CONSOLAS DE DIECISÉIS BITS, DE LA SEGUNDA PARTE DE UN JUEGO TAN EXPLOSIVO COMO EN SU MOMENTO FUE «EARTHWORM JIM», ES UNA BUENA NOTICIA, QUE AHORA NOS ALEGRA POR PARTIDA DOBLE –O TRIPLE, SEGÚN SE MIRE–.









A «Earthworm Jim 2», para Super Nintendo y Mega Drive, se le va a unir en breve, gracias a Rainbow Arts, un CD para compatibles con los dos juegos en un sólo "paquete".

La vuelta de la lombriz más poderosa del universo, ahora en PC, va a entusiasmar a los usuarios amantes de las plataformas, ya que hablamos de uno –bueno, de dos– de los mejores representantes del género. «Earthworm Jim 1&2» se va a convertir, con total seguridad, en un clásico de los arcades frenéticos, divertidos, surrealistas, y todo lo que a uno se le pueda ocurrir. ¿Cómo podemos estar tan convencidos de semejante hecho? Bien, aquellos que conocieran cualquiera de las versiones precedentes del programa no necesitarán más explicaciones. Los que no, enseguida lo tendrán claro. Tanto en SNES como en Mega Drive –y en Mega CD, claro–, nos encontramos con unos cartuchos que presentaban uno de los juegos de plataformas más extensos que nos hayamos echado a la cara. Además, la variedad en las fases, la calidad en gráficos y animaciones, sonido, el nivel de adicción, la jugabilidad..., todo contribuía a crear un conjunto inmejorable. Pues bien, ahora, tendremos todo eso, y más, ya que se ha cogido todo cuanto aparecía en todas y cada una de las versiones –incluyendo Mega CD y los "vídeos" que se podían contemplar–, se ha mejorado, y se ha juntado con la segunda parte. Esto podría parecer una exageración, a no ser que os contemos que lo hemos visto, tal cual, en la versión beta que hemos podido manejar. No se trata de convencer, sino de admitir. Y tenemos que admitir, que si la versión definitiva aún posee más mejoras, vamos a tener plataformas para rato con «Earthworm Jim 1&2».

F.D.L.

Crusade





ALGO ESTÁ OCURRIENDO EN EL GÉNERO DE LA ESTRATEGIA POR ORDENADOR QUE VA A HACER CAMBIAR LA OPINIÓN GENERALIZADA DE POBREZA GRÁFICA, SOBRIEDAD DE ESTILO Y DESARROLLO COMPLEJO QUE DE ESTOS JUEGOS SE TIENE. ANIMACIONES, ESCENAS CINEMÁTICAS EN FMV, DIÁLOGOS DIGITALIZADOS, Y UN MANEJO MUY SENCILLO SON LOS PODEROSOS ARGUMENTOS QUE EXHIBE ESTE TRABAJO DE LOS ALEMANES DE GREENWOOD.

GREENWOOD ENTERTAINMENT
En preparación: **PC CD-ROM**
ESTRATEGIA

La inclusión de vídeo y audio de gran calidad en los juegos se está convirtiendo en una costumbre de la que no se libran ni los de estrategia. Pero además, «Crusade» contará con el valor añadido del idioma, pues tanto textos y voces del juego como el manual van a estar traducidos al castellano.

El tema del juego toca el periodo histórico más proclive a la estrategia: la época medieval. Castillos, caballeros, catapultas y arqueros nos acompañarán en las misiones que nuestro rey nos encomiende contra otros nobles enemigos. Es el típico juego de juntar un poderoso ejército y lanzarse a la conquista de los territorios colindantes, para así conseguir más tributos en grano y en dinero con los que adquirir nuevas tropas. Lo que primará en «Crusade» será la lucha.

Recuerda a clásicos como «Lords of the Realm» o «Defender of the Crown», con las lógicas innovaciones que el tiempo pone en nuestras manos, pero participando de todos los tics de la buena estrategia.



Irá destinado a un sector de usuarios muy amplio, pues sus características le harán atractivo tanto para el estratega avezado como para el jugón novato que desea introducirse en este apasionante género. Pero me atrevería a decir que especialmente será un buen juego de iniciación, pues va a ser muy fácil de manejar y muy potente en las acciones realizables con su entorno de "pinchar y arrastrar". De esta potencia participarán editores, tanto de escenarios como de unidades. Una opción cada vez más incluida y necesaria para seguir a gusto con un juego en el que ya has acabado con todos los escenarios.



En «Crusade» dispondremos de un elevado número de misiones y campañas, tanto para uno como para dos jugadores, lo que le garantizará sin duda una larga vida.

Con perspectivas tan halagueñas no podemos dudar del éxito de «Crusade», un juego destinado a romper el hielo entre el gran público y la estrategia por ordenador. Seguro que lo consigue, pues méritos no le faltan.

C.S.G.

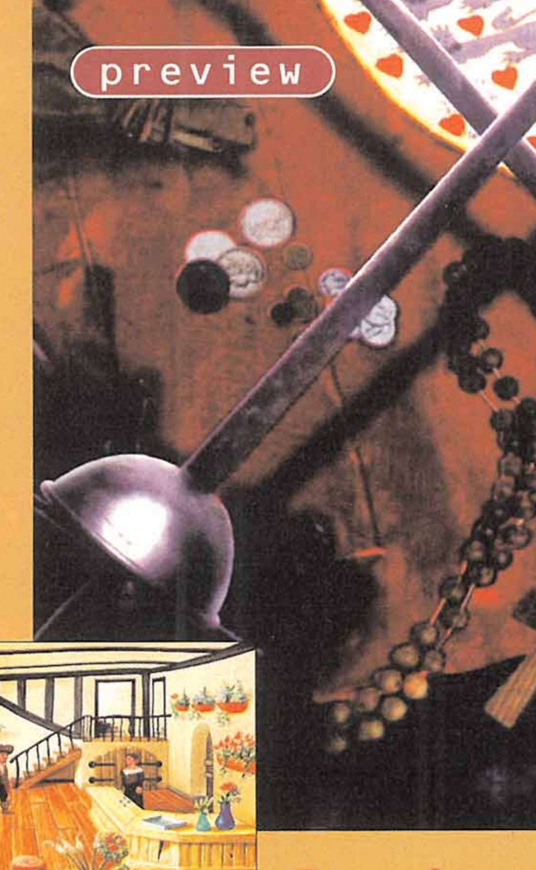
Touché



The Adventures of the 5th Musketeer

De la pluma y el ingenio de Alejandro Dumas surgió una de las más grandes novelas de aventuras de todos los tiempos, «Los Tres Mosqueteros». Pero poco podía imaginar el ilustre escritor que un día, al grupo de Aramis, Portos, Athos y el postrero D'artagnan, se uniría un extraño. Un mozalbete de fino bigote, más o menos buenos modales, apasionado de la belleza femenina y siempre presto a defender causas nobles –es decir, el perfecto estereotipo de los mosqueteros del rey–, llamado Geoffroi Le Brun.





preview

US GOLD
En preparación: **PC CD-ROM**
AVENTURA GRÁFICA

Pero no ha sido en un nuevo libro que narre las andanzas por las bellas tierras galas de estos alegres muchachos, donde el amigo Le Brun toma un sorprendente protagonismo, sino en la más nueva aventura gráfica para PC, salida de los cuarteles de US Gold.

«Touché. The Adventures of the 5th Musketeer» es un programa libremente inspirado en la idea que dio forma a la fascinante historia de Dumas. Una aventura gráfica que cumplirá con todas las reglas del género de manera exquisita, yendo algo más allá de lo acostumbrado en materia de calidad gráfica, ya que todo el juego se estará diseñando en una cuidada SVGA.

El mimo puesto en este aspecto está siendo extremo, y posiblemente será uno de los más relevantes de «Touché».

La técnica que han utilizado en US Gold para conseguir la mayor calidad posible, y un perfecto reflejo de una época y costumbres, es decir, una ambientación lo más real posible, ha sido el dibujo a mano de los decorados, para su posterior paso al ordenador por medios digitales, y su ulterior retoque.

Otro de los aspectos más llamativos es el interface de usuario. Siguiendo las últimas tendencias en este tipo de programas, en US Gold han optado por un puntero "inteligente", a través del cual se puede acceder a menús desplegables para llevar a cabo las acciones básicas para actuar sobre un objeto o personaje. Sin embargo, esto no ha hecho olvidar –o al menos, no totalmente– los clásicos iconos, que muestran en todo momento los ítems disponibles en el inventario.

La familia y uno más

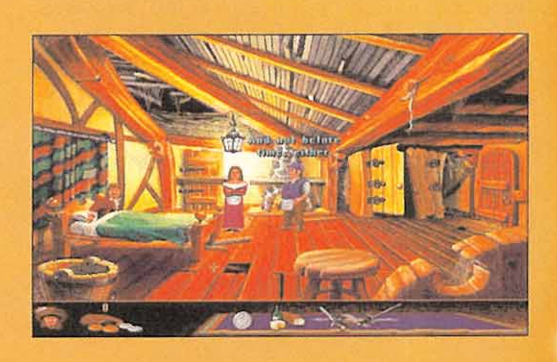
Como vemos, «Touché» reúne todo lo necesario para convertirse en el nuevo reto de los fanáticos de la aventura, que encontrarán en más de una ocasión –y de dos– ciertas similitudes, sobre todo en cuanto a ciertos diseños, con una de las series más populares del género.



Por supuesto, nos referimos a «Monkey Island». Pero esa, es otra historia.

En breve tendremos en la calle «Touché», y podremos comprobar si todo cuanto han prometido en US Gold es cierto, y estamos ante un nuevo clásico que, además, se disfrutará en nuestro propio idioma. Será bonito escuchar a Geoffroi decir a voz en grito eso de "¡Todos para uno...!".

F.D.L.





032 *HOBBYTEX#

Tu centro de ocio





HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios.
Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

 Noticias, para estar al día de la actualidad informática.

 Forums, un punto de encuentro donde hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre los temas que te interesan.

 Revistas, podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.

 Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.

 Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas?

 Juegos y Concursos Interactivos, además de pasar un buen rato compitiendo con otros usuarios, podrás ganar un montón de premios.

 Mensajería-Buzones, mantén con tus amigos una correspondencia privada telemática y realiza tus consultas técnicas a través de nuestros buzones.

Servicio Centro Mail un sistema rápido y cómodo de venta directa de productos informáticos vía módem.

 Transferencia de ficheros, te permitirá obtener programas completos, juegos, utilidades, cargadores, ficheros de música, actualizaciones «PCFútbol» , shareware, y tenerlos almacenados en tu ordenador.

 Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.

 Trucos, la base de datos más completa y actualizada, con más de 5,000 trucos para los mejores juegos del mercado.

 Diccionario de Juegos, busca el juego que te interesa y obtén toda la información sobre él, desde requerimientos mínimos de instalación, hasta un comentario.

 A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio. Todo lo que tienes que hacer es llamar con el módem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#. El coste de la llamada es de 21 pesetas por minuto, independientemente del lugar de España desde donde accedas.



CÓMO CONECTARTE

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un PC o compatible, un módem que cumpla la norma V22 Bis a 2.400 baudios o V23 y el software de emulación apropiado (por ejemplo, Hobbylink). También puedes conectarte utilizando un terminal Ibertex.







¿QUÉ ES HOBBYLINK?

Hobbylink es un sistema operativo para conectar con Hobbytex, que regalamos todos los meses en el disco de portada de PCMANíA. Si te conectas a HOBBYTEX a través de este programa, podrás aprovechar al máximo las prestaciones de tu PC, navegando con el ratón en un entorno gráfico avanzado.

Con HOBBYTEX llegarás lejos.

EL CLUB DEL

YA LO DECÍA UN FAMOSO FILÓSOFO AMANTE DE LOS ANIMALES: EL TIEMPO ES EL ÚNICO CABALLO DESBOCADO AL QUE NADIE PUEDE SUJETAR POR LAS BRIDAS. PARECE QUE FUE AYER Y, SIN EMBARGO, EL CLUB DE LA AVENTURA YA HA CUMPLIDO UN AÑO. ENTRE LÁGRIMAS DE EMOCIÓN, SÓLO PUEDO DECIROS: ¡FELIZ ANIVERSARIO!

En efecto, han sido doce meses –trece, con éste, y toquemos madera– en los que los aventureros gráficos hemos tenido la oportunidad de compartir todo tipo de opiniones, quejas, e ideas relacionadas con nuestro género favorito. Todo esto ha sido posible gracias a vosotros, los apasionados fans de las aventuras que habéis enviado vuestras cartas proponiéndonos nuevas secciones, solicitando ayuda o, simplemente, votando por vuestras aventuras favoritas. Yo, El Gran Tarkilmar, os invito a que sigáis haciendo lo mismo en este nuevo año que ya despierta. Nos esperan muchas sorpresas que iremos descubriendo a lo largo de los próximos meses.

VUELTA A CASA

"¡Hola, Luis! ¿Qué tal el viaje, María?". Parece que el Club va recuperando otra vez la normalidad, tras el regreso de los aventureros que se han embarcado en nuevas aventuras durante los meses de diciembre y enero. Yo, personalmente, he pasado mis vacaciones en el planeta Cocytus, intentando volver a la Tierra, y, creedme, no ha sido fácil. «The Dig» es una aventura compleja, un viaje al futuro, pero también nos hace mirar atrás, porque rompe con las tendencias de los tres últimos años de LucasArts. Se han eliminado los personajes de gran tamaño y las animaciones basadas en los dibujos animados; los diálogos alocados, el sentido del humor y las situaciones desenfrenadas tampoco tienen cabida en este programa. «The Dig» es una aventura seria, de desarrollo pausado y argumento absorbente, con un aspecto gráfico cercano a «Indiana Jones Atlantis», aunque el soporte CD-ROM se deje sentir gracias a las preciosistas escenas intermedias y la estupenda ambientación sonora. Respecto al interfaz, es el más simple utilizado por LucasArts, basado en los sistemas inteligentes, pero con él se demuestran las afirmaciones vertidas en la sección Y TÚ, ¿QUÉ OPINAS? del mes pasado, donde algunos socios opinaban que un interfaz sencillo no tiene por qué desembocar en un juego carente de dificultad. «The Dig» incluye decenas de desafiantes retos, y cuesta bastante superarlos. Tanto para los recién llegados a este género, por su sencillez de manejo, como para los curtidos veteranos, que buscan situaciones desafiantes y un desarrollo complejo, «The Dig» tiene un poco –o un mucho– que ofrecer. Ya me contaréis qué os parece.

Cambiamos de tema. Hoy tengo una buena noticia para los nostálgicos amantes de la saga de «Monkey Island». No, no se trata de «Monkey III», pero sí de un programa de corte similar que puede ser la primera sorpresa del 96. Hablo de «Touchè, The Fifth Musketeer», una aventura gráfica en SVGA ambientada en la Francia de los Mosqueteros, con un aspecto estético muy similar. Fijaros sino, en la foto de Geoffroi Le Brun, el protagonista principal. ¿Acaso no es Guybrush Threepwood con bigote y sombrero emplumado? ¿Coincidencia? ¿Fuga de talentos? La solución, en próximas entregas.

CARNET DE SOCIO

Antes de recibir a la retahíla de colegas dispuestos a contarnos sus obsesiones aventureras, vamos a apaciguar a unos cuantos amigos que quieren conocer los requisitos necesarios para ser socios de El Club de la Aventura, requisitos que, en realidad, no existen. Cuando llamo a alguien "socio del Club", lo estoy haciendo en sentido figurado. Por tanto, no hace falta hacer nada especial, ni tampoco enviamos ningún tipo de carnet. Basta con escribir una carta al Club, contándonos cualquier cosa que se os ocurra,

El Regreso







y automáticamente os convertiréis en socios de pleno derecho.

Hechas estas aclaraciones, saludamos a nuestro primer "socio" del mes, Marco Cépile, de Sevilla, para el que los días no pasan en el sórdido «Police's Quest III». Lo cierto es que el quinto es el más difícil del todos, pues yo también me atasqué ahí durante bastante tiempo. Todo se resuelve si usas el ordenador. Con los expedientes de los crímenes cometidos hasta ese momento, marca su localización EXACTA en el mapa, siguiendo un orden cronológico, y traza al mismo tiempo las líneas que los unen. Se irá formando un pentagrama, cuyo quinto vértice, que se corresponde con el 220 Este de la calle Palm, marca el lugar del próximo asesinato. Seguramente necesitarás varios intentos hasta que el ordenador detecte el punto exacto. En cuanto a la nota de Pat Morales, se corresponde con la combinación de su taquilla, pero, como dices, se utiliza más adelante, en el sexto día.

Otro aventurero profesional también se encuentra atrapado en la vorágine de asesinatos fanáticos de «Police's Quest III». Luis María Santos, de Basauri (Vizcaya), no sabe detener al loco de Aspen Falls. Suele decirse que un loco enfurecido es doblemente peligroso, pero, en este caso, es lo que debes conseguir. Para eso, lanza al agua una de sus posesiones que guarda en la ropa y, cuando te ataque, redúcelo con la porra y las esposas, sin olvidarte de registrarlo. Luis termina su carta recomendando a todos los aventureros el estupendo «Simon the Sorcerer», y pregunta cuál es la mejor aventuras de todos los tiempos. Difícil me lo pones, colega. Según la masa social aventurera, representada por los socios que nos envían sus votaciones, «Indiana Jones & the Fate of Atlantis» es la genuina "number one", tal como se muestra en la lista TOP 5. Mi favorita, sin embargo, es «The Secret of Monkey Island II», por el complejo y genial encadenamiento de sus puzzles, y las numerosas escenas inolvidables que contiene, como el viaje en ataúd por el pantano o el concurso de escupitajos. «Day of the Tentacle» tampoco le va a la zaga. A ti, ¿cuál te gusta más?

Un buen ejemplo de la variedad de gustos nos lo ofrece nuestro primer socio internacional. Andre Coelho nos escribe desde Lisboa para preguntarnos cómo se da esquinazo a los agentes de la KGB, en el antiquísimo «Larry II». Andre ya ha conseguido que Larry se ponga el bikini y la peluca, pero le falta adornar su feminidad con un par de "buenas razones". Nada mejor que "hacer bulto" llenando el hueco del bikini con dinero, mediante la orden: PUT MONEY IN BIKINI TOP.

Dejamos los "atascos" por un rato para decirle a Diego Cerdán, de Santa Cruz de Tenerife, que, de momento, no hay noticias de «Sam & Max 2». Las continuaciones no son del agrado de LucasArts, aunque todo es posible.

Raúl Belver, de Barcelona, tiene un 386 SX a 20 Mhz con 2 MB de RAM, y me pide que le recomiende algunas aventuras que funcionen en su equipo. Mucho me temo que tienes poco donde elegir, ya que la mayoría ya las posees. Respecto a la lista que me mandas, «Eco Quest» es bastante entretenida, pero algo infantil. «Another World» es una videoaventura con toques arcade, y «Operation Stealth» ya está muy anticuada, además de ser bastante frustrante. «Return of the Phantom» tiene un desarrollo sólido, aunque lento, y una buena trama, pero abundan los diálogos y no está traducida. La serie «Space's Quest» ya se ha convertido en clásica, por lo que puedes probarla sin complejos. También están bastante bien «Dark Seed» y la saga de «The Legend of Kyrandia», menos la tercera parte, que sólo ha sido publicada en CD-ROM. De nada.

Por último, vamos a sacar un billete de vuelta a un trío de aventureros que no pueden abandonar el mágico «MundoDisco». El Sr. Cyberespacio necesita un vaso de cristal ►







para escuchar a través de la tubería de la Hermandad de los Ladrones. Simplemente tienes que preguntarle al tabernero del Tambor Roto por la bebida de color verde que hay en un estante detrás de él.
Leonardo Barbero, de Madrid, y Rafael Jiménez, de Torre del Mar (Málaga), no pueden hacerse con los servicios del dragón Mambo XVI, pese a seguir las indicaciones de la solución publicada en el número 4 de la revista. Por suerte, existen dos formas de acabar el juego. La más sencilla, que es la que se explica en la solución, consiste en encontrar sólo tres de los seis objetos especiales para convertirse en héroe –el camuflaje, la espada que hace "ting" y el bigote–, y entrar en la jaula del dragón llamando al timbre de la casa y corriendo a la jaula antes de que la dueña abra la puerta, con la esperanza de que la haya dejado abierta. Sin embargo, esto sólo funciona algunas veces. La forma "oficial" de hacerlo exige recuperar los seis objetos especiales, y quitarle la llave de la jaula a Lady Ramkin. La marca de nacimiento –la calcomanía– hay que sustraérsela al chico de la plaza cuando te la enseñe, haciendo que Rincewind corte la banda elástica de la máquina de residuos con el cuchillo, se suba a la torre y se cuelgue del asta de la bandera con la banda. El Libro de Magia está en la biblioteca. Por último, el talismán es el ojo de la estatua del Templo de Offer. Una vez dentro del templo, hay que usar la correa con el Equipaje, y taparse los ojos con el pañuelo. Así llegaremos al altar. Basta con coger un poco de arena del podium, meterla en una bolsa, e intercambiarla por el ojo. Con todos los objetos reunidos, Rincewind debe ir a la plaza del pueblo, donde todos los habitantes esperan la batalla final. Allí, entre la multitud, aprovechará para quitarle la llave a Lady Ramkin, que le permitirá apoderarse del dragón.
Para terminar de complacer a Rafael, me queda comentarle que los pistoleros de «Freddy Pharkas» pueden ser abatidos colocando la botella de gas hilarante en el balcón, y disparándola desde la pantalla de la casa de citas. Sobre el verdadero asesino de «Laura Bow II», lo único que puedo decir es: "Ah, pero, ¿no ha sido el mayordomo?".

Como no hay un comienzo sin final, llegó la hora de que paséis una nueva página de ésta vuestra revista favorita. Más noticias, más novedades y más socios desesperados nos esperan el mes que viene. Paciencia, que todo llega.

El Gran Tarkilmar

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

Un año más ha quedado atrás, pero eso no parece afectar a «Indiana Jones Atlantis», que continúa en la primera posición del TOP 5, como en 8 de los 11 meses anteriores. En la otra lista, «Full Throttle» recupera su corona, que ya ha ostentado en seis ocasiones. Veremos si alguna de las próximas novedades puede hacerlas sombra.

LAS MEJORES DEL MOMENTO

Full Throttle
Day of the Tentacle
Sam & Max
MundoDisco
Prisoner of Ice

TOP 5

Indiana Jones Atlantis
Day of the Tentacle
The Secret of Monkey Island
The Secret of Monkey Island II
Indiana Jones y la Ultima Cruzada

NOTA IMPORTANTE

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: ***MICROMANÍA****, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid*

No olvidéis incluir en el sobre la reseña ***«EL CLUB DE LA AVENTURA»****, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.*

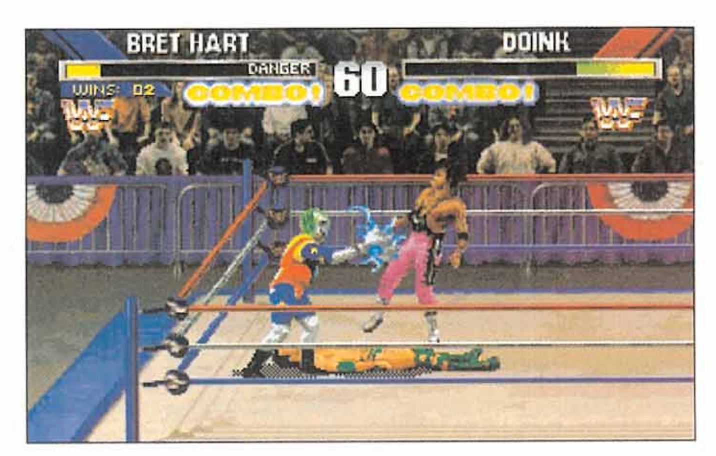
Desahógate a gusto

WRESTLEMANIA

MIDWAY/ACCLAIM
Disponible: **PC CD-ROM, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
ARCADE

Si enciendes el PC y lo que más te apetece es dar y recibir puñetazos, patadas y mamporros mil sin peligro de tu integridad física, entonces no busques más, «Wrestlemania» es el juego que andas buscando. Ideal para liberar adrenalina, practicar deporte informático ejercitando los dedos, o simplemente para quien se confiese seguidor de los combates de la WWF.

Para los que hayáis visto la recreativa de Midway, entonces poco os puedo contar que no sepáis ya, y para los que no, seguro que os imagináis a poco que os fijéis en las imágenes de qué va el juego. El escenario va a ser un ring en un pabellón abarrotado de gente enfebrecida, que aclamará sin cesar la ensalada de golpes que allí se va a producir. Es el gran espectáculo de la lucha libre americana, que a pesar de ser todo simulación, cuenta con un gran número de seguidores en aquel país.



Ocho de los más famosos luchadores de la WWF –una de las muchas federaciones de lucha libre que existen en USA– se dan cita para luchar en dos modalidades: Campeonato Intercontinental y Campeonato de la WWF. En ellos comenzaremos peleando contra otro luchador, y a medida que avance el juego aumentará el número de contrarios hasta un máximo de tres contra uno. De esta forma se incrementa algo la mermada variedad que da el reducido número de luchadores.

87

Todo se reduce a una lluvia salvaje de golpes típicos de este tipo de competiciones, muy rápidos y consecutivos, dando cuerpo a una acción frenética y desenfrenada, sin un segundo de descanso. Los golpes con terribles, se pueden agrupar en una serie de combos y combinaciones que crean una sensación de continuidad muy buena en la lucha. Los luchadores, que se mueven rápido a pesar de su gran tamaño, vuelan por el aire, salen fuera del ring, y arrojan fuera de su cuerpo todo tipo de fluidos y objetos extraños al ser golpeados.

Bien realizado a todos los niveles, es tan espectacular como los combates reales, pero más divertido y jugable, hasta gracioso, y mucho menos arriesgado. A pegarse tocan.

C.S.G.





Otra ración de naves

GALACTIC ATTACK

TAITO/ACCLAIM
Disponible: **SATURN**
ARCADE

El espíritu del matamarcianos se reencarna de forma consecutiva en nuevos juegos para cualquier máquina, y ahora lo hace de forma específica en Saturn con Taito y Acclaim como maestros de ceremonias. La experiencia de estas dos compañías, tanto en el terreno doméstico como en el de la recreativa, se deja notar en «Galactic Attack», un juego cargado de ingredientes que le llevan más allá del mero arcade sin más.



Una realización gráfica esmerada es clave para que el juego sea lo más agradable posible: scroll vertical –u horizontal, pues la pantalla se puede girar noventa grados en la modalidad arcade del juego– con multitud de planos en movimiento simultáneo que crean una sensación de profundidad grandiosa en los decorados. La acción se desarrolla en el plano superior, donde aparece nuestra nave y la consiguiente bandada de enemigos, pero en planos inferiores también hay entidades que destruir. Para ello, las marcaremos con un punto de mira para posteriormente lanzarles una andanada de misiles, pues el disparo convencional no les afectará.

84

El juego se divide en siete fases, que incluyen enemigo final como es de rigor, dotados de seis niveles de dificultad, y que se pueden jugar a dobles o de manera individual. Todos los demás aspectos del juego son tan intuitivos y convencionales como lo puede ser un arcade de naves, incluyendo la adicción, por supuesto.

E.G.B.

...y además

DEMASIADO CLÁSICO

TURRICAN 2

RAINBOW ARTS/FUNSOFT
Disponible: PC CD-ROM
ARCADE DE PLATAFORMAS



El nombre de «Turrican» le dirá algo a todo aquel que haya tenido una consola u ordenador antes que el PC, para el que se versiona su segunda parte. Pues bien, un fenomenal arcade de plataformas de los de siempre, formado por cinco mundos divididos en subniveles, saltos, disparos, enemigos de final de fase, y todo eso.

Es motivo de alegría, pues es un tipo de arcades que no se prodigan mucho en los compatibles, además de hacer justicia a un clásico aclamado. Pero precisamente en ese punto reside la peculiaridad que afea un tanto el juego: es igual que los arcades clásicos, carente de la calidad y espectacularidad gráfica que estos programas merecen. A pesar de ello, y por tratarse de un género que nunca pasa de moda, garantiza buenos ratos tratando de acabarlo, pues es dificilillo.

DESCIENDE LA CALIDAD

DESCENT

INTERPLAY
V. Comentada: PLAYSTATION
ARCADE

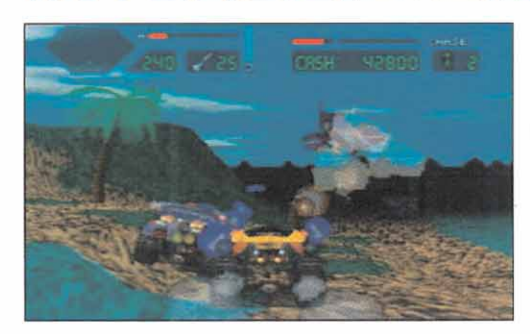
Partiendo de la premisa de que está realizada a partir de la de PC, la versión PSX de «Descent» no mejora a su predecesora, quedando por detrás de ésta, comparativamente. Y no es un mal programa, ya que la esencia la mantiene a la perfección, el manejo con el pad es inmejorable –en esto sí supera al PC–, y el movimiento no puede ser más rápido y suave. En el aspecto sonoro es una versión aventajada, pero en el gráfico pierde muchos enteros tanto en calidad como en variedad, pues no tiene versión 3D para dispositivos de R.V. Por separado, es un programa adictivo y súper jugable para la Playstation, pero junto con la versión PC nos quedamos con esta última. Si tienes las dos máquinas, ya sabes...



MALO · REGULAR · BUENO · MUY BUENO · EXCELENTE

Acelera y dispara sin cesar

OFF-WORLD INTERCEPTOR EXTREME





CRYSTAL DYNAMICS
Disponible:
PLAYSTATION, SATURN
V. Comentada:
PLAYSTATION
ARCADE

El nombre de este juego os tiene que sonar, ya que hace algunos meses salió «Off-World Interceptor» para 3DO. Tras este tiempo, en Crystal Dynamics lo han versionado para las máquinas de Sega y Sony y le han colocado la coletilla de "Extreme".

Aunque se hayan mejorado aspectos como las secuencias de vídeo, ahora de mayor calidad y definición que en 3DO, el juego sigue adoleciendo del defecto de ser un tanto monótono en su desarrollo. A través de 26 niveles conduciremos un peculiar todo-terreno quitándonos de enmedio otros molestos vehículos y eliminando obstáculos previo uso de nuestro armamento. Asimismo, nos ha de preocupar la recolección de bonus y monedas, que intercambiaremos por mejoras para el vehículo en la tienda del final del nivel, donde incluso podremos comprar otros mejor equipados.

Esto es lo que concierne al modo historia, que nos proporciona contraseñas a medida que avanzamos, que de otra manera no habría forma. Las otras modalidades de juego son: Práctica, Arcade –donde podremos escoger entre cinco planetas en los que correremos contra otro coche manejado por el ordenador– y Batalla –para dos jugadores head-to-head con pantalla partida–.

Los escenarios son 3D, hechos con mapeado de texturas y efectos de luces, y sombreados sobre un fondo plano. La abrupta orografía del terreno no es obstáculo para nuestro 4x4. A no ser que nos maten o nosotros lo queramos, nunca nos detendremos. Todo seguido, siempre hacia adelante, sin dejar de disparar y sin mirar atrás, ¿alguien quiere correr?

78

C.S.G.

Estrategia frustrante

BATTLE ISLE 3
SHADOW OF THE EMPEROR

BLUE BYTE
Disponible: **PC CD-ROM (Windows)**
ESTRATEGIA

Los dos CDs que ocupa la tercera parte del clásico «Battle Isle» nos muestran la evolución que los juegos de esta saga han sufrido, y más que nada por la introducción de nuevas tecnologías, como vídeo, render y digitalizaciones. En cuanto a lo que atañe al aspecto estratégico, sigue la línea poco sobresaliente de anteriores títulos.

En el mismo escenario que ambientaba «Battle Isle 2», continúan las guerras entre las facciones que controlan Chromos, formalizadas en 20 escenarios jugables, bien siguiendo la historia o bien de manera independiente. Cada escenario nos sitúa en un mapa con unos objetivos predefinidos y unas tropas que mover por turnos. Tanto el mapa como las unidades son diminutas, lo que complica su distinción, pero se incluye una representación



Localizar, interceptar y destruir

FIRESTORM
THUNDERHAWK 2





CORE
Disponible: **PC CD-ROM, SATURN, PLAYSTATION**
V. Comentada: **SATURN**
ARCADE

Un helicóptero que no existe y una época de inestablidad mundial son los motivos que da Core para justificar «Thunderhawk 2», su último arcade. Requiere reflejos, habilidad en el manejo, y muchas ganas de divertirnos. Lo demás lo pone el programa.

Bajo una supuesta apariencia de simulador, nos pone a los mandos de un helicóptero de combate para cumplir una serie de campañas. El orden es indiferente, no así el de las misiones que las componen, que han de realizarse cronológicamente, pero que no es necersario terminar para pasar a la siguiente, pues muchas veces bastará con un éxito parcial. También nos permite escoger el armamento y las vistas exteriores e interiores, en un aspecto de simulación que complementa a la acción arcade. Otros detalles son el diseño de la cabina con indicadores de radar, detección de enemigos y de rumbo.

Porque, si no lo había dicho aún, «Thunderhawk 2» es un arcade en toda regla. Como tal, el manejo es sencillo, y salvo localizar a nuestros enemigos y disparar con acierto, poco más nos preocupará. De aquí que los factores de realismo estén bastante adulterados, con una barra que representa la energía, con un comportamiento bastante irreal, y el manejo del control, reducido al mínimo.

La ambientación se consigue a base de los típicos decorados 3D, realizados con un buen nivel de detalle y realismo. El resultado final es agradable, y aunque la vista de los polígonos generándose –cosas de Saturn– sea una constante, no perturba la concentración en la lucha, que es, en definitiva, en lo que consiste: localizar, interceptar y destruir.

83

E.G.B.



3D de las mismas para su distinción –previa pulsación en un icono–. Otro de los detalles curiosos es la vista, también 3D, de los combates, aunque se desarrollen de manera automática.

El interface de manejo no está mal, aunque no llega a ser óptimo, pues los primeros pasos son algo confusos. Cuesta meterse en el juego, y cuando se consigue, la estrategia que se puede desplegar no es muy avanzada. Está muy bien que hayan incluido todas esas mejoras y virguerías tecnológicas en «Battle Isle 3», pero se podría haber primado un poco la jugabilidad y haberlo hecho más fácil de usar y más agradable de jugar.

La idea es buena y el juego completo y vistoso, pero se debería haber hecho algo que conectase más con el usuario, siguiendo la actual tendencia de simplificación y acercamiento que sacude al género estratégico.

75

C.S.G.

...y además

ES TAN SÓLO FÚTBOL

FIFA SOCCER 96

EA SPORTS
V. Comentada: PLAYSTATION
DEPORTIVO



El rey de los simuladores de fútbol llega a la PSX, y lo hace arrasando con toda la increíble calidad en todos los aspectos que disfrutamos en PC. Es un calco de éste en todos los aspectos, salvo en el gráfico, donde no se equipara a la SVGA, pero casi la alcanza, y en el sonoro, donde se desmarca, como era de esperar. Siguen estando todas las opciones, las vistas de cámara, los miles de equipos de todo el mundo, y la fabulosa ambientación lograda gracias a la tecnología Virtual Stadium. El Dolby Surround, el vídeo de gran calidad, el perfecto control de todos los aspectos del juego y la infinidad de detalles de «Fifa 96» le convierten en una auténtica delicia. Sencillamente espléndido. Un CD realmente imprescindible para los amantes de la simulación futbolística. A EA Sports le ha salido redondo.

QUIERO UN RATÓN

CYBERIA

INTERPLAY
V. Comentada: PLAYSTATION
ARCADE/AVENTURA

No se cansan las respectivas compañías de versionar sus grandes éxitos de PC para PlayStation.

«Cyberia» es otro de los títulos que ofrece Interplay y que se mantiene dentro de unos márgenes de calidad necesarios para considerarlo como aceptable. Pero no aprovecha las posibilidades de la máquina, ya que la conversión no mejora el original, más aún, se esclaviza de sus limitaciones. La primera, y más importante, es la necesidad de un ratón para sacarle el mayor partido al juego, con lo que el ratón es cada vez más un periférico necesario para la PSX. La segunda es el aspecto gráfico, bastante descuidado y que se merece el calificativo de punto flojo, pues en lo que respecta a sonido y adicción está bastante bien servido.

La diferencia entre el aficionado y el apasionado

El concepto de simulador-enciclopedia fue inaugurado por Dinamic en la base de datos de PCFútbol. Y aplicado a la liga italiana se llama PCCALCIO. Porque nadie en nuestro país sabe más que el periodista Julio Maldonado sobre el fútbol italiano. Y en su base de datos te lo cuenta todo sobre todos. Clubes, entrenadores y jugadores, los mejor pagados del planeta. Historial completo desde que empezaron, palmarés de títulos, características técnicas, situación en el equipo y las más sorprendentes anécdotas de sus carreras deportivas. Una base de datos ampliada y mejorada sobre la que el año pasado, en la primera edición de PCcalcio, fue ya considerada como enciclopedia del fútbol italiano... en la propia Italia.

Pero en Pccalcio la información es sólo una parte. El resto del programa ofrece tanto como PCFÚTBOL 4.0 aunque trasladado a la liga más millonaria del mundo. Serie A y serie B con ascensos y descensos, Copa de Italia íntegra con equipos de la serie C1 y C2, competiciones europeas con cientos de equipos participantes, Liga Manager y Pro-Manager y el mejor simulador futbolístico del mercado. Todo, aunque con otros protagonistas. Nuestros grandes equipos dejan su sitio a Milan, Juventus, Parma, Inter, Lazio y Roma, entre otros. Y nuestros grandes jugadores a hombres como Baggio, Savicevic, Weah, Vialli, Del Piero, Ince, Fonseca, Signori, Stoichkov o Zola.

No está mal el cambio.

PC CALCIO

2.995 Pts.

El Programa de fútbol italiano más completo para ordenadores

PC y compatibles

4 Disquetes

4.0 SCUDETTO 95-96

Requisitos Mínimos: PC386 ó superior, 4 MB RAM, 3000K de memoria XMS libre, VGA, disco duro, ratón, MS DOS 5.0 ó superior y disquetera 3,5" HD

Una auténtica enciclopedia sobre "el calcio" realizada por Julio Maldonado

- Serie A y serie B
- Copa de Italia con equipos de la serie C
- Competiciones Europeas

Con TODAS las características de PCFUTBOL 4.0

Pro-Manager

Seguimiento

Base de datos

El simulador con todos los equipos italianos

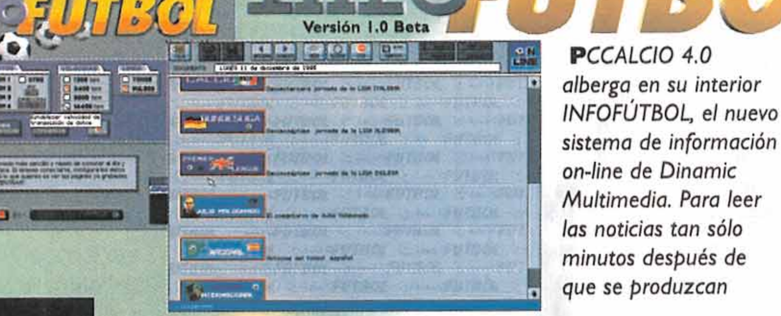
infoFUTBOL Versión 1.0 Beta

Incluye "INFOFÚTBOL" el sistema de información "on line" con las ligas más fuertes de toda europa

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE DINAMIC MULTIMEDIA

26 de enero a la venta en quioscos, librerías, grandes almacenes y tiendas de informática





PCCALCIO 4.0 alberga en su interior INFOFÚTBOL, el nuevo sistema de información on-line de Dinamic Multimedia. Para leer las noticias tan sólo minutos después de que se produzcan

PC CALCIO

La liga Italiana en tu ordenador

es PC CALCIO 4.0, y ya está aquí.

Con la base de datos más completa sobre el fútbol italiano, realizada por Julio Maldonado



Los 38 equipos de serie A y serie B

Copa de Italia con equipos de la serie C

Las tres competiciones europeas

Una base de datos de incalculable valor. Realizada por Julio Maldonado, nuestro gran experto en fútbol internacional, analiza exhaustivamente todos los clubes, entrenadores y jugadores del calcio. Palmarés, sistemas de juego, características técnicas, historiales, anécdotas...

PCCalcio 4.0: todas las prestaciones del último PCFÚTBOL... en la liga italiana

Toda la emoción del simulador 4.0



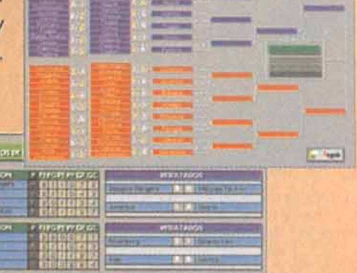
Miles de animaciones, árbitro y linieres, un campo nuevo, suavidad de scroll, sonidos digitalizados, cánticos del público... pero ahora con Baggio, Weah, Del Piero, Signori...

Comienza de cero y mide tus decisiones. Los grandes del calcio te están esperando

Pro-Manager

Comenzarás luchando por no bajar a la serie C1. Pero si tu labor es buena, cada vez recibirás ofertas de clubes superiores. Ganar la Copa de Europa con un grande será el desafío final. Ampliar el estadio, cuidar el estado de forma y la moral de tus futbolistas y "robarle" jugadores a tus rivales serán tus nuevas armas.

Copa de Italia



Réplica exacta del torneo del K.O. italiano: todos los equipos de serie A y serie B y 10 de la serie C. Tres primeras rondas a partido único y la final a doble partido. Todo un espectáculo.

Competiciones Europeas

Casi 200 equipos de todos los países de Europa para emular al detalle las tres competiciones europeas: Copa de Europa con liguilla de cuartos, Recopa, y Copa de la UEFA.

Seguimiento

PARTIDOS DE LA JORNADA

ATALANTA	1	FIORENTINA	3
BARI	1	PARMA	1
JUVENTUS	1	INTER DE MILAN	0
LAZIO	6	SAMPDORIA	3
MILAN	1	TORINO	1
NAPOLES	0	ROMA	0
PIACENZA	2	CREMONESE	1
UDINESE	3	PADOVA	1
VICENZA	0	CAGLIARI	1

Introduce tu mismo los datos: el programa genera todos los números de la liga y te los muestra a tan sólo unos segundos del final de cada jornada.

Disponible en versión disquete y CD-ROM



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE

DINAMIC MULTIMEDIA

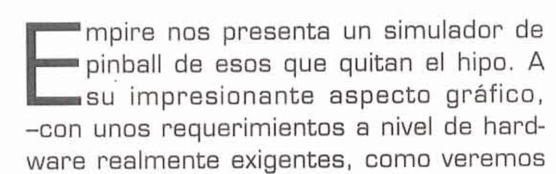
Propinball - The Web

Divertido y exigente









Empire nos presenta un simulador de pinball de esos que quitan el hipo. A su impresionante aspecto gráfico, -con unos requerimientos a nivel de hardware realmente exigentes, como veremos más adelante, y su gran handicap de cara al gran público- se le une un nivel elevado de adicción que no deja de ser sorprendente, si tenemos en cuenta que sólo se nos presenta una única mesa de juego, rompiendo las claves que caracterizan al resto de los programas del género de reciente aparición.





Tiene unas excelentes cualidades gráficas, sonoras, así como un realismo inusitado en el comportamiento de la bola pero..., una sola máquina se nos llega a antojar más que insuficiente. No obstante, tiene una jugabilidad muy elevada, a la par que la dificultad, lo que nos hará estar sentado frente a nuestro ordenador "enganchados" como auténticos posesos.

Es cierto que «ProPinball» posee varios modos de juego, con diferentes misiones y objetivos. En la parte superior de la mesa hay además un display de puntuación muy elaborado, en el que aparecen animaciones e incluso juegos de matamarcianos, aunque siempre en tonos grises. Posee, también, sobresalientes efectos de sonido que nos harán llegar a pensar que estamos en una sala recreativa.

Además, se puede elegir entre seis encuadres, que alteran el campo y la profundidad. Sólo la música resulta algo negativa, pues aunque son pistas de CD Audio, las melodías y ritmos son de carácter machacón y repetitivo.

El juego anuncia un modo con una resolución de 1.024x768 con 32.768 colores en el que, además -y dado que los gráficos han sido creados en sistemas Silicon Graphics-, se puede cambiar entre distintos ángulos de vista. El problema está en que para obtener estas prestaciones hay que tener lo que casi nadie que no sea programador posee: una tarjeta de vídeo con ¡4 MB! de memoria Ram. Casi nada. Claro que bajándole la resolución, no pierde apenas espectáculo y podremos seguir disfrutando de lo lindo con «ProPinball, The Web». La mayoría, con un mega de RAM de vídeo, tiene que conformarse con 800x600, que tampoco es moco de pavo.

«ProPinball» resulta un buen espectáculo en conjunto, logrando ofrecer adicción y entretenimiento -apesar de tener algunos puntos negros en contra en cuanto a las exigencias del hardware para poder exprimir sus cualidades al máximo- que, al fin y al cabo, es lo más importante en un simulador de pinball.

A.T.I.

***LO BUENO:** Todos los aspectos técnicos están a un nivel realmente excelente, destacando por encima de todo la pantalla de puntuación.*

82

***LO MALO:** Sólo tiene una mesa, y se promete resolución de 1.024x768 y varias cámaras sólo si se tiene una tarjeta de vídeo de ensueño, con 4 MB de Ram.*



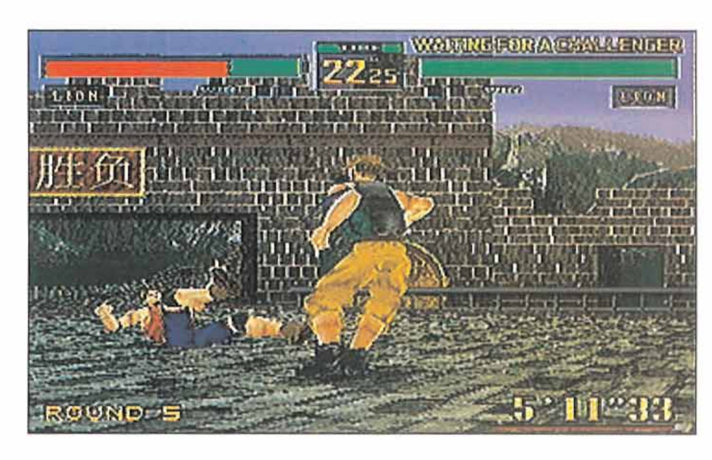


Virtua Fighter 2



Trabajo de maestros

AM2/SEGA
Disponible: **SEGA-SATURN**
ARCADE









Con las celebraciones del año nuevo, Sega ha tirado la casa por la ventana y ha puesto en la calle –por fin– la versión doméstica del beat'em up estrella de AM2. «Virtua Fighter 2», para Saturn, se ha convertido en uno de los más brillantes juegos de lucha para esta máquina.

Las razones para tal aseveración son varias. En primer lugar –y sin entrar en comentarios técnicos– la fidelidad al original es total, habiéndose incluido además ciertas opciones extra. Los múltiples modos de juego permiten, desde la pura visión de un combate entre dos luchadores controlados por la máquina, hasta la competición en equipo por eliminatoria directa, un luchador tras otro.

Pero no todo se reduce a la variedad. Ya advertimos que los programadores de Sega estaban adquiriendo cada vez un mayor dominio de los procesadores VDP, algo que queda patente en «VF 2». El realismo conseguido con los cambios de cámara y los movimientos de los distintos planos de fondo –de las animaciones, de los personajes sólo se puede decir que son fabulosas– es una de las mayores virtudes del juego. Sin embargo, la tecnología se ha visto apoyada por una considerable dosis de originalidad al utilizar los procesadores. Nos explicamos. Al plano de fondo, fijo, los diseñadores han superpuesto varios planos –con scroll, naturalmente– poligonales "falsos". Esto es, un escenario diseñado en 3D, pero fijo, sobre el que se aplican zooms, para dar la impresión de movimientos de cámara, al tiempo que se desplaza lateralmente –con scroll horizontal–, mientras el ring y los luchadores rotan, confundiendo al ojo y aparentando ser un verdadero entorno 3D moviéndose en tiempo real. Lo que podría haber sido considerado una "chapuza" para salir del paso, hay que considerarlo como una genialidad de AM2, que no sólo va aprovechando más y mejor las posibilidades de Saturn, sino que además dejan una impronta de auténticos maestros en la programación.



Obviamente, también tiene algún que otro aspecto negativo, que más que defectos per se, se pueden tomar como pequeños errores. El conjunto no se ve afectado por ellos. Es más, el conjunto es uno de los mejores vistos en Saturn, hasta la fecha.

En resumen y terminando, sobresaliente calidad gráfica, sonora, y excepcional jugabilidad. Todo ello en un título carismático que si no lleva la recreativa a casa, ha sido por muy, muy poco. Un trabajo fabuloso.

F.D.L.



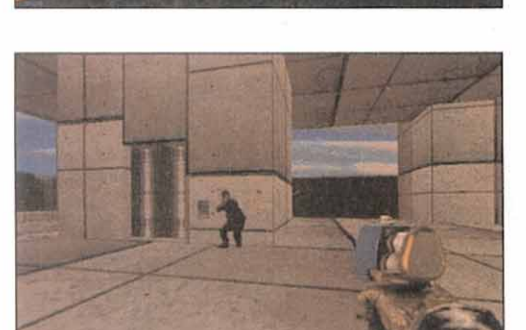


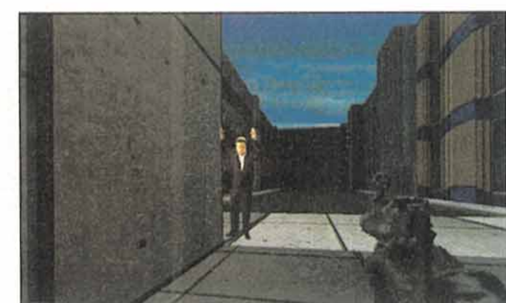
Tekwar

La aventura más realista jamás creada

CAPSTONE
Disponible: PC CD-ROM
ARCADE-AVENTURA

Perspectiva subjetiva. Casi las mismas teclas para las armas, el mapa, cargar y salvar. Puedes moverte en cualquier dirección, mirar arriba y abajo, saltar y correr. La misión consiste en recorrer siete niveles en los que hay llaves de colores que abren ciertas puertas. En cada uno de ellos hay que cargarse a un pez gordo, pero antes hay que pasar por encima de los cientos de cadáveres de sus sicarios.





Leía yo todo esto en el manual mientras el programa se instalaba en el disco duro y ya me temía lo peor ¡Otro que se apunta a la escuela «Doom»!, ¡un programa más que trata de aprovecharse del éxito ajeno! Pero nada más empezar a jugar me di cuenta, para mi asombro, que estaba completamente equivocado. Tuve que empezar a frotarme los ojos. Y lo que hace que al contemplar este programa te frotes los ojos, los cierres y vuelvas a mirar es la desorbitante calidad y belleza de toda su concepción gráfica.

Para empezar, lo que va apareciendo ante nuestros ojos está en alta resolución, pero es que además, si «Tekwar» fuera una película, se llevaría con toda seguridad el Oscar a la mejor dirección artística. Porque es arte lo que se necesita tener para crear unos escenarios de lujo, repletos de elementos.

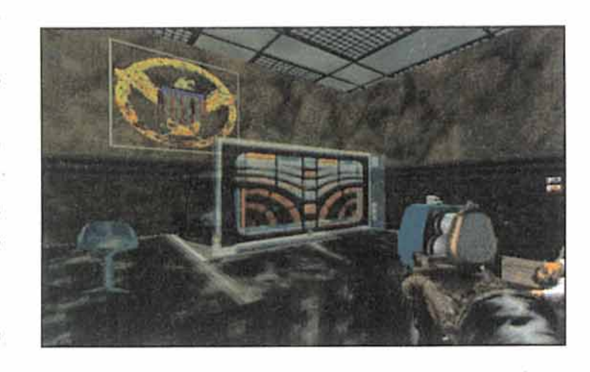
No paramos de asombrarnos mientras recorremos estaciones de metro con servicios públicos que tienen espejos que reflejan nuestra imagen, con planos que indican en qué estación nos encontramos, monitores, etc.

Cuando montamos en los trenes, al mirar a través de los cristales vemos exactamente lo mismo, por increíble que parezca, que hemos contemplado tantas veces en la vida real ¡el tren se está moviendo, las luces del interior iluminan las paredes del túnel y vemos cómo nos acercamos o nos alejamos de las estaciones! Al salir al exterior, nos esperan calles de perfecto y detallado asfaltado, con aceras, árboles, autobuses, jardines, fuentes..., todo casi tan real para nuestros ojos como si paseáramos por una ciudad futurista gracias a una resolución de 640x480.

Hay decenas de edificios distintos a visitar: museos, hospitales, oficinas, salas de recreo con videomonitores, bares, etc. Todos ellos, además de presentar distintos efectos y contrastes de luz, están repletos de los elementos típicos de tales decorados, que por supuesto muestran el efecto de los impactos de balas y explosiones. Os aseguramos que no habíamos visto una representación tridimensional de escenarios tan realista en un juego de perspectiva en primera persona.

Aunque dado el excepcional realismo gráfico no harían falta ni sonido para crear la sensación virtual, las voces digitalizadas de los personajes, y los efectos de sonido, tanto de acción como ambientales, contribuyen decisivamente a crear una atmósfera auténtica.

A.T.I.

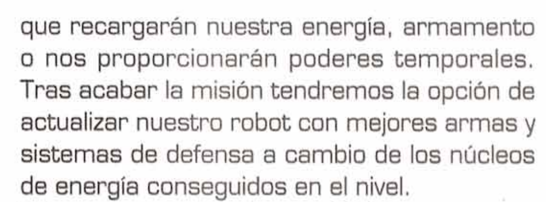


LO BUENO: ***Se ha dado un paso más en juegos de visión subjetiva con la alta resolución, destacando un diseño lleno de arte, originalidad y detalle.***

88

LO MALO: ***No es que sea un defecto, pero como se ha introducido una buena dosis de aventura, puede decepcionar a los adictos a la masacre total criados por los arcades "doomnianos".***

Krazy Ivan



La revolución rusa

PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD-ROM, PLAYSTATION**
V.Comentada: **PLAYSTATION**
ARCADE



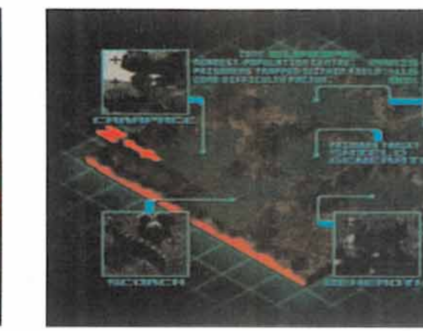
Dentro de unas decenas de años la Tierra será invadida por seres mecanizados procedentes del espacio. Una tras otra, enormes regiones del planeta quedarán bajo su dominio, comenzando por Siberia. Craso error por su parte al desestimar la reacción rusa a través de su más poderosa arma: Krazy Ivan.

Controlando este gigantesco robot, tendremos que hacer frente a la amenaza alien personificada en forma de robots dispersos por los cinco escenarios situados en otros tantos puntos del planeta: Rusia, Oriente Medio, Europa, Estados Unidos y Japón. En cada uno de estos deberemos destruir un generador de escudo que aísla esa zona del resto del mundo. Pero no va a resumirse todo en llegar y cargarnos la gigantesca pila; previamente tendremos que vérnoslas con una serie de robots centinelas repartidos por el nivel. En el juego hay un total de veinte, de tamaño similar o superior al nuestro, y de peligrosidad elevada, con sus parámetros de actuación característicos y puntos débiles que deberemos averiguar.



Existen también otros enemigos menores, pero no por ello menos molestos y peligrosos, que aparecerán de forma aleatoria en las proximidades de nuestra posición. La solución a esto es no pararnos e ir directamente al grano, es decir, a los enemigos principales, los centinelas; a no ser que queramos recoger a los humanos prisioneros o los items que sueltan los enemigos y que recargarán nuestra energía, armamento o nos proporcionarán poderes temporales. Tras acabar la misión tendremos la opción de actualizar nuestro robot con mejores armas y sistemas de defensa a cambio de los núcleos de energía conseguidos en el nivel.

El juego es un ejemplo más del «Doom» con robots, en el estilo de «Earthsiege», «Mechwarrior 2» o «Iron Assault», que ninguna compañía de software quiere que falte en su catálogo. Los decorados 3D están bien realizados, con sus texturas y todo, aunque con la tradicional pérdida de polígonos a que nos tienen acostumbrados los juegos de PlayStation. Su principal carencia es la falta de vistosidad, porque, salvo algún que otro árbol disperso, la simpleza es la tónica dominante, dando un árido resultado gráfico. Todo el esfuerzo gráfico se ha concentrado en los efectos de luces y explosiones, y sobre todo en los robots, de gran tamaño y con mucha movilidad.



También son destacables las secuencias cinemáticas en FMV de gran calidad, tanto al principio como durante el juego, y que animan la acción, además de ser útiles y divertidas. Útiles porque los diálogos están bien doblados al castellano y nos proporcionan pistas; y divertidas, porque éste es el tono que predomina en dichas conversaciones.

«Krazy Ivan» sigue una línea general muy regular, pero sin destacar en casi nada, por lo que sólo podemos calificarlo de muy aceptable.



C.S.G.

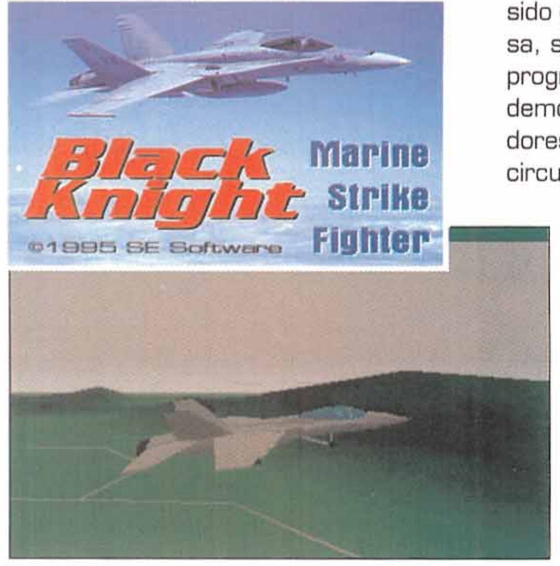


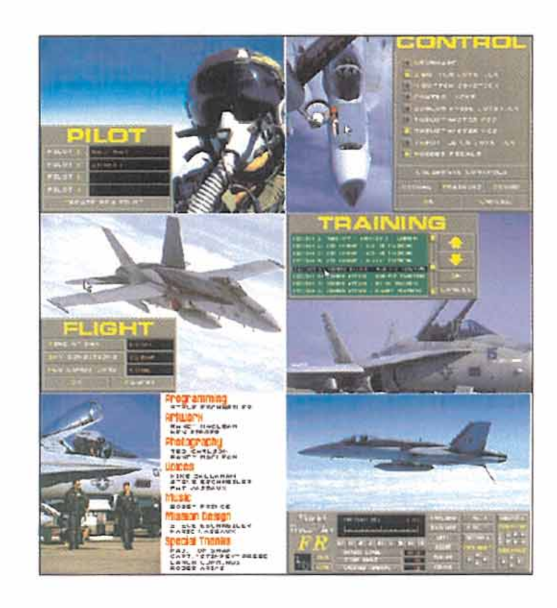
Black Knight. Marine Strike Fighter

Un F/A-18 como escuela

FORMGEN
Disponible: **PC CD-ROM**
SIMULADOR DE COMBATE







El juego del que aquí hablamos, «Black Night», es un simulador de vuelo de combate de calidad, con detalles a destacar, pero no es "el simulador" del momento, es uno más del montón que ha aprovechado el tirón fuerte que otros juegos del mundillo –«EF 2000», «SU-27 Flanker», «Apache Longbow», «Tornado», etc.– para hacerse un hueco, y poder salir a la luz. Pero en el fondo no es más que una "serie B" que no se puede comparar con los verdaderos reyes de los simuladores.
Lo más meritorio de este simulador es que ha sido creado por un aficionado en su propia casa, sin los medios que tiene una empresa de programación, sólo con sus conocimientos y demostrando una gran afición por los simuladores, y poniendo mucho cariño; pero estas circunstancias han hecho que «Black Night» sea un juego desfasado para el año 1.996 que acabamos de estrenar, y que seguramente hace tres o cuatro años hubiese sido pionero.
«Black Night» es completo en cuanto que ofrece un buen número de misiones independientes para volar, unas misiones básicas de entrenamiento, un editor de misiones con múltiples parámetros variables a nuestro antojo –clima, hora del día, altura, número de aviones, etc.–, un modo de cámara virtual para poder reproducir las misiones, diversas vistas externas, unos gráficos bastante aceptables –pero no contempla SVGA–, y un sonido decente que reproduce correctamente el de un F-18. Es una pena que no tenga un modo de campaña, pues el programa hubiese ganado muchos puntos.
En cambio, y para compensar, nos ofrece un tutorial que es un excelente director para los profanos de la simulación de combate aérea, y que puede enseñar e iniciar a los menos expertos a manejar un juego de simulación sin que se desesperen ni se vuelvan locos con otros títulos más avanzados.
También destacable es el preciosismo de las imágenes que acompañan a los menús. Son fotos digitalizadas del F-18, que además están disponibles como archivos gráficos de formato PCX, y que permitirán poder jugar con ellas y hacer los montajes que queramos.
En el aspecto gráfico y sonoro, es bastante parecido al ya mítico «Falcon 3.0», con una representación del terreno aceptable en cuestión de sombreados y efectos de volumen, pero escaso en la cantidad de objetos que pueblan el suelo. Las vistas externas de los aviones son buenas. En cambio, el realismo en el modo de vuelo no llega a la calidad del «Falcon 3.0», siendo demasiado sencillo en la resolución de las maniobras de vuelo, con lo cual se hace muy asequible rápidamente.
Las misiones de entrenamiento son una copia casi exacta de las de «Falcon 3.0», disponiendo de una primera misión para practicar el despegue, el seguimiento de los puntos de trayectoria –waypoints– y el aterrizaje; otras tres para aprender las bases del combate aéreo, el manejo del radar y de los misiles aire-aire AIM-7M y AIM-9M, así como del cañón de combate M-61A1; las cuatro siguientes misiones son de entrenamiento para el modo de ataque a suelo.
En resumen, «Black Night» es un simulador de vuelo que no dirá nada nuevo a los puristas y exigentes. Sin embargo es casi seguro que tenga buena aceptación entre los novatos que deseen iniciarse sin complicaciones ni dificultades, que suelen ser las que hacen que se desesperen y acaben abandonándolos a su suerte y sean sustituidos por otros programas de mayor adicción para ellos.

G.C.D.



LO BUENO: ***Es un simulador de vuelo bastante simple, sin alardes de dificultad de extremado realismo que, junto con el tutorial, lo convierten en una auténtica escuela de pilotaje.***

66

LO MALO: ***Mediocre y totalmente desfasado, sin capacidad para competir con otros simuladores existentes. Los gráficos no son en SVGA. No tiene modo de campaña.***

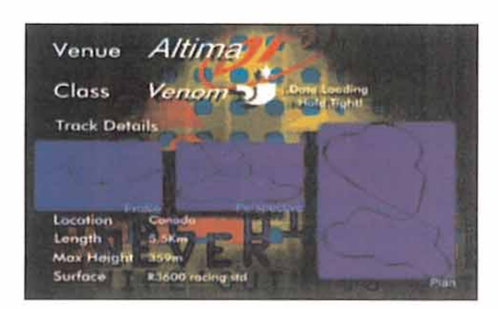
Wipeout

Pura velocidad

PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD-ROM PLAYSTATION**
V.Comentada:
PC CD-ROM
ARCADE







Nadie es perfecto. Hasta los más grandes se equivocan. En esta ocasión, el "grande" es Psygnosis, y su equivocación, la versión PC de «Wipeout» para PlayStation. No es que sea un mal programa, pero lo es sólo normalito, y a los artífices de los épicos «Lemmings» y de decenas de joyas del software de entretenimiento, siempre se les exige lo mejor.

Cuando ves el sello del búho en la caja sabes que ya sea un arcade, un simulador o una aventura, la calidad está asegurada, y «Wipeout» se sitúa a un nivel sólo aceptable.

Como recordaréis, nos convertimos en pilotos de naves de competición en las carreras antigravedad, que son el deporte de masas en el año 2.052. Hay cuatro modelos diferentes, que muestran diferentes valores en aceleración, velocidad punta y círculo de giro, por lo que podemos elegir la más acorde a nuestra forma preferida de volar sobre los seis circuitos disponibles. Todos ellos son de lo más enrevesado y presentan cientos de curvas peraltadas con ángulos cambiantes, obstáculos a diferente altura, cambios de nivel, y un sin fin de elementos más que, unidos a la destreza y agresividad de los contrincantes, garantizan emoción a raudales.

Nuestras mejores armas son los reflejos y la habilidad de pilotaje, en un vuelo siempre a alta velocidad si queremos ganar. Para ayudarnos a neutralizar a las naves rivales, aparecen en el suelo seis items diferentes que representan escudos, turbo propulsión, minas, ondas de choque, cohetes y misiles. Podemos elegir entre una visión desde el interior de la cabina de la nave o la perspectiva que nos muestra la parte trasera de la misma.

El primer punto criticable de esta versión PC se le puede hacer a la dificultad en controlar la nave, ya que además del movimiento multidireccional, la aceleración y la activación de las armas, hay que pulsar otros dos botones para ángulos de curva muy cerrados –casi todos– y sólo se admite un joystick o ratón de dos botones, lo que hace necesario echar mano del teclado. Y el control únicamente con teclado ya es casi imposible. Un problema que hubiera quedado solucionado posibilitando la conexión de un joystick o pad de cuatro botones.

Y es que parece que los programadores de Psygnosis encargados de las conversiones de PlayStation a PC están algo anticuados. A parte de desconocer la existencia de mandos de cuatro botones para compatibles, deben pensar que por ahora basta con hacer los juegos en VGA para que puedan funcionar en los 486. Como también ha pasado con «Destruction Derby», se han olvidado de la resolución en 640x480 destinada a los cada vez más numerosos Pentium. Pero sin en el caso de «Destruction Derby», y como también pasa con «Screamer», la realización en VGA es tan buena que ni falta que hace la alta resolución, en este caso se han quedado un poco cortos en el grado de definición, número de colores y presencia de los diversos elementos del escenario y decorados. En algunos circuitos, el cielo es poco menos que lamentable. Desde luego, la trama del suelo provoca un buen efecto de velocidad, y la calidad gráfica global nos hubiera asombrado hace año y medio, pero en la actualidad se queda a un nivel sólo suficiente.

Hay que añadir que se han molestado más en componer una excelente banda sonora tecno, que en realizar los efectos de sonido, muy pobres e insuficientes para lo usual en este tipo de juegos.

A.T.I.







LO BUENO: ***Pese a sus defectos, es bastante adictivo y posee una banda sonora en formato CD Audio, imprescindible para los grandes amantes del tecno. La conexión de varios jugadores.***

70

LO MALO: ***Podría haberse mejorado mucho la calidad gráfica y sonora teniendo en cuenta los tiempos que corren. El sistema de control deja bastante que desear.***



The King of Fighters 95

Combates a la carta

SNK
Disponible: **NEO-GEO CD**
ARCADE DE LUCHA







Los poseedores de una consola Neo-Geo CD quizás sean los más felices del panorama informático. Y no es por desmerecer a las demás, pero es una consola que produce los juegos que los usuarios desean cuando la compran. Y es que no falla ni uno, entre beat'em ups y arcades deportivos, todos son auténticas máquinas recreativas pletóricas de acción y entretenidas al cien por cien. Y «The King of Fighters 95» no podía ser menos, por supuesto.

«KOF 95» hace la mayor convocatoria de luchadores que hayamos visto nunca en esta consola, ya que son 24 los personajes que podremos elegir para dar de tortas a los demás, sin contar a los tres enemigos secretos que, por supuesto, no usaremos nosotros, y que harán acto de presencia en determinadas condiciones del juego. Es un típico arcade de lucha de SNK para Neo-Geo, con la jugabilidad, calidad gráfica y adicción de títulos como «Fatal Fury 3» o «Savage Reign».

Hay cinco distintos modos de lucha, para uno o dos jugadores, en los que los combates se desarrollan entre luchadores individuales o entre equipos de los mismos. Las peleas en equipo enfrentan a dos grupos de tres luchadores entre sí de forma consecutiva, pero no los seis de manera simultánea, sino uno contra uno en un único asalto. Hay ocho equipos predefinidos, pero el programa permite combinar luchadores, con lo que se pueden formar cerca de dos mil equipos distintos.

La variedad de luchadores, de aspecto, tácticas y características específicas, es patente dado su elevado número, entre los que encontraremos algunos viejos conocidos de otros juegos de SNK. Los súper golpes especiales, con profusión de componentes mágicos, son muchos y espectaculares, bien explicados en el manual y fáciles de hacer con cierta práctica. Algunos de ellos sólo podrán ser realizados cuando la barra de "power" se encuentre en el nivel máximo, y sus consecuencias son demoledoras. Aparte de los ya conocidos por los incondicionales de los beat'em ups, se han repartido entre los personajes más de veinte golpes inéditos.

Los escenarios de nuestra lucha van a ser ocho, dotados de varios planos animados y multi-scroll. Son 2D, pero su realización es tan buena que consiguen una sensación de perspectiva 3D muy lograda y agradable. Su extensión proporciona un campo de batalla amplio y cómodo, para que nos movamos a gusto, pero se echan en falta salientes y soportes donde agarrarse, y el doble plano o las distintas alturas que están presentes en otros juegos de lucha de Neo-Geo. No obstante, estas carencias pasan desapercibidas, ocultadas por las numerosas virtudes de un arcade de lucha de gran calidad, fiel a la linea de SNK.

C.S.G.

LO BUENO: ***La larga vida del juego, a la que contribuyen el elevado número de luchadores, los modos de lucha y los ocho niveles de dificultad.***

87

LO MALO:
Que en SNK no se hayan fijado en las virtudes de otros de sus juegos para incorporarlas a éste, que podía haberse convertido en el juego de lucha definitivo para Neo-Geo.







World of Aden: Thunderscape

Un mundo nuevo para el rol



SSI/MINDSCAPE
Disponible: **PC CD-ROM**
JDR







El juego que nos ocupa, «Thunderscape», es muy novedoso y arriesgado, y por eso resulta raro que proceda de SSI, cuyos JDRs suelen ser bastante convencionales, sin apartarse de las líneas que en cada momento se llevan y sin llegar a impresionar.

Por lo pronto, se desarrolla en un nuevo mundo –sí, hay aún más–. Este mundo ha vivido en paz hasta hace unos diez años, desarrollando las artes de la magia y la "magia mecánica" –tecnología que usa el vapor como energía–. Entonces ocurrió el acontecimiento que conocido como "Darkfall"; el eclipse de su sol y la aparición de unos seres llamados los Nocturnals, que poco a poco han ido invadiendo el mundo civilizado, y ahora están a punto de alcanzar el Paso de Skellon. Ya sabes quien debe evitarlo.

Pero lo importante es el sistema usado en este JDR, que combina los elementos más modernos de perspectiva con los más clásicos de hace unos años. El juego se desarrolla en perspectiva tridimensional de primera persona y con movimiento continuo, o sea, como en «Ultima Underworld» o «Ravenloft», más actualmente.

La apuesta fuerte de «Thunderscape» es la utilización de sistemas clásicos para el resto del desarrollo del juego. Como primer punto llamativo, destaca que el combate NO es en tiempo real, como había sido obligatorio hasta ahora en sistemas con esta perspectiva. Por contra, en «Thunderscape» se utiliza el ya casi abandonado de órdenes a los personajes, para luego realizar todas las acciones seguidas, con el jugador de mero espectador. Por supuesto, esto permite mucha más variedad de acciones, pero puede resultar en una pérdida de ritmo en el desarrollo de la aventura. En la práctica, se ejecuta la fase de órdenes con gran rapidez, con un sistema de iconos de fácil identificación, acompañados por la opción de repetir la última orden.

El sistema de generación es también más complejo de lo normal –más actualmente, donde brillan por su ausencia–, y recuerda al de «Megatraveller» por su riqueza. Una vez decidido sexo y raza, se dan dos opciones. La más sencilla es la de escoger arquetipo para el personaje, o sea, profesión, a partir de cuya decisión se le definirán automáticamente las habilidades que tiene. Por otro lado, podemos optar por una definición detallada del carácter, en que empezaremos distribuyendo puntos entre sus atributos –fuerza, velocidad...– para luego escoger sus habilidades y distribuir puntos entre ellas.

Otro punto bastante olvidado desde hace un tiempo es el de las habilidades; en Aden las hay de combate y de no combate, como palabrería, carterista, xenología, mercader... Obviamente, el nivel de habilidad influirá en el éxito de realizar determinadas acciones.

En cuanto al sistema de magia, los personajes tienen puntos de maná y aprenden hechizos –a elegir– cuando suben de nivel.

Todo ello quedará reflejado en un mapa en 3D que es lo más espectacular visto hasta ahora. Permite girarlo, hacer zoom, ver más o menos alturas, quitar y poner muros...

Los gráficos son bastante buenos en cuanto a escenario y no tanto en lo referido a bichos. Lo mismo se puede decir del movimiento: un scroll muy suave y rápido para el escenario, mucho más simple para los monstruos y NPCs. En general, te puedes mover por el mundo de Aden como si fuera de verdad.

El sonido durante el desarrollo del juego se limita a efectos sonoros, siendo adecuados.

El desarrollo de la aventura no padece como sugiere a primera vista. Sí exige cierto tiempo para acostumbrarse, pero una vez cumplida esa condición todo el flujo del juego y acciones se realiza con suavidad y rapidez. El único punto negativo reseñable parece ser el excesivo número de enemigos.

En cuanto al argumento, os recomiendo una visita a este mundo de Aden.

F.H.G.





Wing Nuts

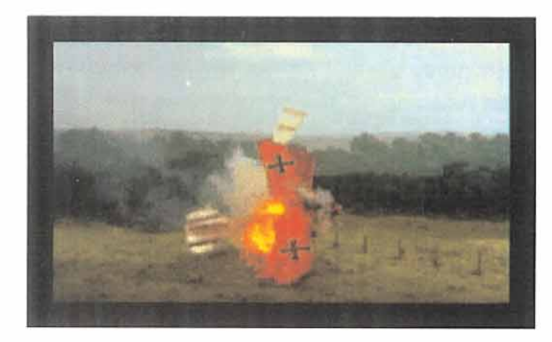
A por el barón rojo



ROCKET SCIENCE
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE









***LO BUENO:* Una producción de auténtico lujo en todas las facetas técnicas que envuelve al jugador con sensacionales ambientación y realismo.**

80

***LO MALO:* Desarrollo lineal y excesivamente corto. Se termina en poco tiempo y la acción es demasiado repetitiva.**

Existen arcades que limitan la acción del jugador a mover el cursor por la pantalla. Esto, en principio, puede parecer algo tonto, limitado y hasta aburrido. Pero si se utiliza este sistema con sabiduría y lo que se ahorra en rutinas de movimiento es invertido en gráficos y sonido, puede dar lugar al mejor de los arcades. Ha sido así desde siempre. Recordamos por las incontables horas de diversión que nos proporcionaron «Prohibition» en Spectrum u «Operation Wolf» en Amiga.

«Wing Nuts» muestra hasta dónde ha llegado este género con la tecnología actual: imagen real y sonido digitalizado. Y nuevamente las apariencias engañan, pues se podría pensar que estamos ante el summum del realismo y la adicción, pero sin ser ni mucho menos aburrido; este espectáculo audiovisual dista mucho de ser tan apasionante y entretenido como los históricos mencionados.

Y es que Rocket Science ha vuelto a caer en el mismo error que penalizaba el resultado final de su anterior producción, «Cadillacs and Dinosaurs». Nuevamente, pasas del éxtasis videoadicto a una cierta decepción ante lo reiterativo de la acción y escasa variación de escenarios durante un desarrollo.

Cuando pones en marcha por primera vez «Wing Nuts» piensas "menudo juegazo me acabo de pillar", pero después de unas cuantas partidas empiezas a preferir uno más sencillito técnicamente, pero más variado y extenso. Los gráficos, si así se le puede llamar, son maravillosos, aunque la resolución y definición de contornos sigue mostrando los defectos inherentes a este formato. El argumento es bastante atractivo: eres un piloto americano que debes ayudar a vencer la amenaza prusiana en la Europa de la 1ª Guerra Mundial.

Todo el programa ha sido concebido como una super-producción cinematográfica en la que el jugador es el protagonista, y han logrado una ambientación perfecta: tanto los aviones y el armamento como las construcciones, uniformes, etc., son los de la época.

Hay secuencias que enlazan los distintos episodios –con unos actores tan competentes como un guión cargado de ironía–, la música y efectos de sonido digitalizados son de lo mejor que hemos oído. Pero el problema está en que toda esta proeza audiovisual se limita únicamente a seis episodios en los que siempre hay que hacer lo mismo. Con una perspectiva subjetiva desde la carlinga de nuestro Sopwith y usando el cursor como si fuera el punto de mira de la ametralladora, en todas las fases se empieza por enfrentarse a varios biplanos y triplanos prusianos, y una vez derribados, volaremos hacia el gran objetivo final.

Hay tan sólo tres cosas que se pueden hacer: disparar sobre los aeroplanos, evadirlos cuando se nos coloquen a las seis y soltar las bombas en el momento preciso sobre los mencionados objetivos. De esta forma, y aunque la adicción en un principio es estratosférica ante lo espectacular de las secuencias de vuelo real –es una gozada ver cómo se estrellan los aviones–, a los arcademaniacos más exigentes les sabrá a poco y no tardarán en buscar emociones más variadas y de más larga duración. El empleo de un único CD-ROM teniendo en cuenta que hablamos de imagen real y sonido digitalizado hace que esta brillante aventura visual se quede algo pequeña para los que buscan que el dinero gastado se rentabilice en miles de horas de diversión.

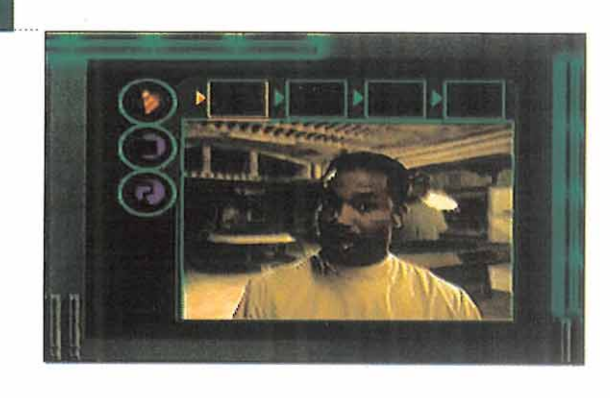
A.T.I.





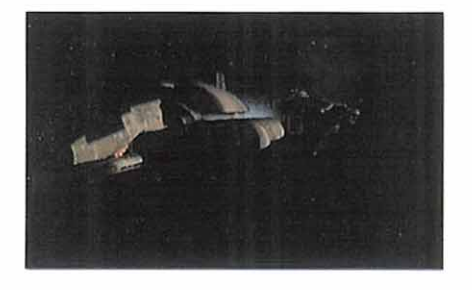
Shockwave 2. Beyond the Gate

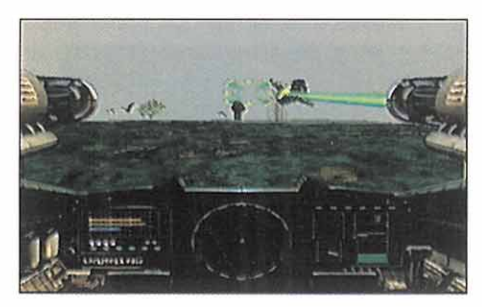
20 años después



ELECTRONIC ARTS STUDIOS
Disponible: **3DO**
ARCADE







Está visto y comprobado que la gente de Electronic Arts no se anda con contemplaciones, y han echado mano de todos los medios a su alcance para realizar la producción de «Shockwave 2» de tal forma que eclipsara a la primera parte. Y decimos producción por lo mucho de cinematográfico que tiene este juego, con participación de actores, rodaje en exteriores, efectos especiales y todo eso. La realización manual de intros y animaciones está en decadencia, ¡viva el vídeo a pantalla completa! Eso sí, siempre que vaya tan bien como en la 3DO. Y sin M2, ¡ojo!

«ShockWave» fue el ensayo general de EA, y no les salió mal, aunque sin ser brillante. Pero siempre hay una segunda oportunidad...

«ShockWave 2» corrige algunas limitaciones del primero y ensalza sus virtudes, sobre todo el vídeo. Protagonista permanente de principio a fin, como en «ShockWave», pero con una calidad mucho mayor y mejor integrado en el juego, formando parte activa de él. Además de escenificar la historia, los actores nos ponen al día en cuanto a la misión que hemos de cumplir o a las pistas para salir de un apuro.

El juego sigue desarrollándose de manera similar, a base de sucesivas misiones en las que habremos de destruir a los enemigos sin eliminar a los amigos, que siguen estado presentes para estorbar como en «ShockWave». La acción se traslada de la Tierra a localizaciones en el espacio, saltando de planeta en planeta. Cada uno de ellos nos planteará una serie de objetivos a cumplir usando el vehículo de turno, ya que aparte de un caza tendremos que manejar un hovercraft o una torreta fija, entre otros. Aunque el transporte nos lo impone el juego, la carga la ponemos nosotros seleccionando los cañones, misiles y accesorios con que queremos equiparlo.

Los ecosistemas que forman los planetas son todos distintos, pero realizados todos poligonalmente y con una geografía bastante árida, si exceptuamos los añadidos de cortesía como árboles y construcciones dispersas, en su mayor número enemigas. Y claro, también habrá incordios móviles que nos zurrarán acabando con nuestro escudo en un abrir y cerrar de ojos, y con él nuestras aspiraciones de pasar de fase, tarea francamente árdua. Siguen estando los recargadores de energía y munición, pero no os creáis que se simplifica algo.

La maniobrabilidad del programa es digna de elogio, pues además de manejarse con comodidad –el pad de 3DO se aprovecha al máximo–, los movimientos son veloces, configurando un arcade frenético. Como debe de ser. Shoot'em up puro y duro, amenizado con una música trepidante, efectos sonoros aceptables y la presencia de los actores y secuencias de animación. Si te gustó «ShockWave», éste te gustará más, y si no, pues también. Pruébalo si te atreves con los grandes desafíos, ya que ocupa dos CD.

C.S.G.

LO BUENO: *Al igual que su primera parte, la ambientación es fabulosa, conjuntando de maravilla el sonido con los gráficos en forma de FMV. Muy rápido en desarrollo.*

85

LO MALO: *La gran dificultad puede llevar a la desesperación a más de uno desde las primeras fases. Menos mal que se pueden salvar partidas.*

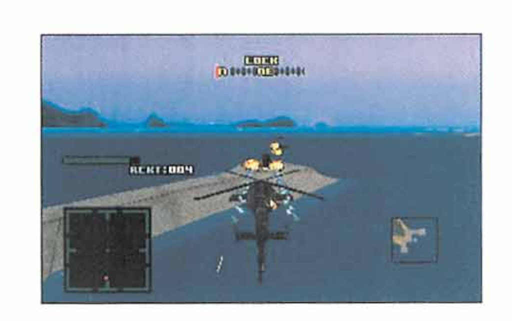




Firestorm Thunderhawk 2

Para los menos expertos

COREL DESIGN
Disponible: **PC CD-ROM**
SIMULADOR





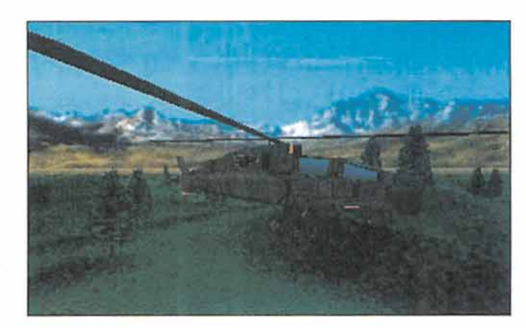




La OTAN está alerta. Los conflictos bélicos localizados en diversas partes del globo amenazan con destruir la paz mundial. Por eso, la organización ha decidido crear una fuerza de élite bajo el nombre clave de "Firestorm", compuesta por varias unidades de helicópteros cuya disposición al combate debe ser constante, ya que en cualquier momento puede surgir la alarma en cualquiera de los países en conflicto. No, no se trata de las noticias del fin de semana. Es el año 1.999 y esto, aunque no lo parezca, es un juego. De Core, para más señas.

En esta producción bélica tomamos el papel del piloto que está a la cabeza de esta fuerza de élite y que se encarga de pilotar un helicóptero de combate, un Thunderhawk AH-73M para ser exactos, dispuesto para entrar en acción las veinticuatro horas del día. El objetivo: realizar con éxito una serie de misiones de suma importancia y peligrosidad en diferentes puntos del mundo.





La introducción es realmente espectacular. Imágenes tridimensionales a toda pantalla presentan al helicóptero en acción, sobrevolando valles y colinas en busca del enemigo, con unos primeros planos sorprendentes, una música sensacional y una rapidez y suavidad fabulosa. De quitar el aliento, vamos. Después, viene la selección de idioma –donde no hay mucho que elegir: inglés o francés–, las opciones –también escasas: tipo de sonido, de control y nivel de dificultad–, y la campaña a realizar. En total disponemos de ocho escenarios diferentes con otras tantas misiones a realizar, que van desde la escolta de convoyes hasta operaciones de rescate, pasando por guerras petrolíferas y recuperaciones de territorio. Para todos los gustos, vaya.

Pero después de todo esto, lo que viene es la decepción. Bueno, tampoco nos pongamos tan negativos. Lo que ocurre es que después de ver la "intro" del programa, lo que es el juego en sí te deja un tanto frío.

Después de una breve secuencia en la que nos acercamos al helicóptero, iremos recibiendo órdenes indicándonos cuáles son nuestros objetivos. Lo que vemos es la cabina del aparato, aunque existe una opción de cámara para ver el helicóptero desde un punto de vista más alejado, rodeada de indicadores –los clásicos de radar, nivel de blindaje, indicador de rumbo, selección de armas, etc.– y afuera los escenarios tridimensionales que, aunque no están del todo mal, sí hay que echarles en cara el que a veces se vayan formando en nuestras propias narices, justo debajo del helicóptero. Luego, nuestro radar detectará enemigos, nos acercaremos, dispararemos, saldremos del combate y cumpliremos la misión. ¿Y nada más? Pues no, nada más.

Resumiendo, «Firestorm Thunderhawk 2» es un simulador de combate sencillo de manejar, pero un tanto aburrido y casi diríamos que poco evolucionado tecnológicamente a juzgar por el resto de títulos mucho más sofisticados que se pueden encontrar ahora mismo en el mercado. Otra vez será.

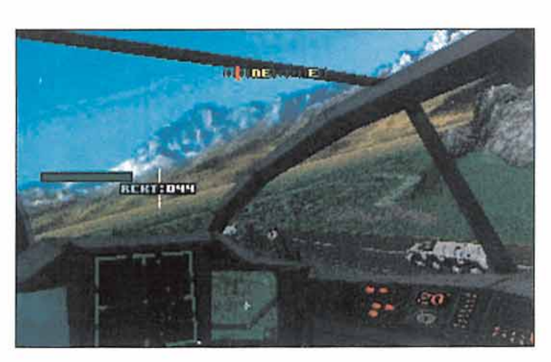
F.J.R.



LO BUENO: *La sencillez de manejo de nuestro Thunderhawk AH-73M. La fantástica introducción que han realizado los cchicos de Corel.*

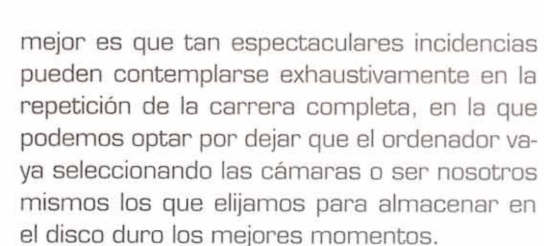
80

LO MALO: ***La acción es bastante aburrida. La escasez de opciones de todo tipo: cámaras, armamento, controles...***



Destruction Derby

Algo salvaje




PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD-ROM, PLAYSTATION**
V.Comentada: **PC CD-ROM**
ARCADE

Después de pasar con enorme éxito por el nuevo mundo recreativo de la PlayStation, por fin podemos disfrutar en nuestros PCs de los impactos automovilísticos más brutales que se pueden ver hoy en día. Es «Destruction Derby», un arcade de los de "atízale a todo lo que se mueva", con la novedad de que lo que se mueve son coches y nuestra única arma son los parachoques.

Existen cuatro modalidades de competición diferente; puntuación por posición, por golpes dados y trompos provocados a los rivales, lucha contra el cronómetro, y el modo destruction derby, en el que el objetivo principal es dar cuantos más leñazos mejor, y obtenemos puntos según el tiempo que tarde en "morir" nuestro coche. Los dos primeros permiten campeonatos que se dividen en cuatro divisiones en los que hay que correr en seis circuitos. Pero pese a toda esta variedad de formas de enfocar la carrera, la esencia de nuestro estilo es hacer que éste sea precisamente lo más sucio posible, embistiendo sin distinguir color ni modelo de coche y provocando trompos que nos darán muchos puntos. Es decir, nuestro objetivo es que a nuestro lado, los domingueros parezcan conductores modelo.

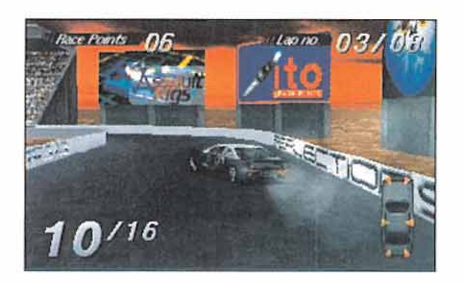
La diversión es trepidante en todo momento, en cada impacto vemos saltar por los aires decenas de piezas, y los coches van mostrando los efectos de los choques: capós doblados hasta tal punto que ocultan el parabrisas, maleteros convertidos en acordeón, puertas arrugadas o arrancadas, y todo tipo de desperfectos.

Desde cualquier perspectiva de visión, subjetiva o desde la parte trasera del vehículo con zoom seleccionable –la más recomendable– es asombroso ver cómo sale humo de las ruedas en las frenadas, cómo salimos de un trompo que nos ha dejado a contra-dirección bloqueando el tren trasero, etc. Lo único que se echa de menos es un espejo retrovisor. Y lo mejor es que tan espectaculares incidencias pueden contemplarse exhaustivamente en la repetición de la carrera completa, en la que podemos optar por dejar que el ordenador vaya seleccionando las cámaras o ser nosotros mismos los que elijamos para almacenar en el disco duro los mejores momentos.

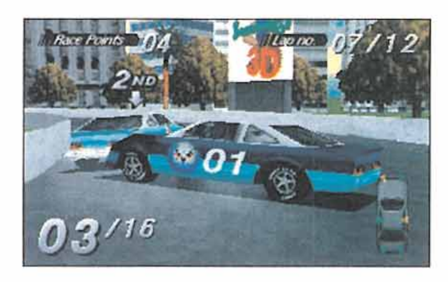
El coche elegido –novato, medio o profesional– determina la velocidad, pero cuanto mejor es el coche en prestaciones, menor es su resistencia a los golpes y mayor la incidencia de los desperfectos en la conducción, que si al principio ya es bastante realista, cuando el coche esté a punto de convertirse en siniestro total será prácticamente incontrolable.

Sorprendentemente, esta versión PC ha perdido algo de calidad gráfica con respecto a la de PSX en cuanto a resolución, definición y paleta de colores. No obstante, y como podéis comprobar en las pantallas, el aspecto visual se mantiene a un buen nivel a pesar de estar en VGA. Y es que la mayor crítica que le podemos hacer a Psygnosis es la de no haber realizado una versión en SVGA que a buen seguro hubiera superado a la de la consola de Sony, a costa, eso sí, de requerir un Pentium a 90 como configuración mínima. Lo bueno es que el programa corre aceptablemente con todas las opciones gráficas conectadas en un DX2 y va de maravilla en un DX4.

La gran ventaja de esta versión es que se pueden conectar hasta dieciséis ordenadores y organizar una competición de órdago. Se mantienen unas piezas musicales de sexta marcha y unos efectos de sonido no muy numerosos, pero con la calidad que requiere un programa como este. Es de los que te dejan buen sabor de boca y recomiendas a tu mejor amigo, pero que siempre piensas que podía haber llegado a ser una obra maestra y tiene que conformarse con un notable alto.



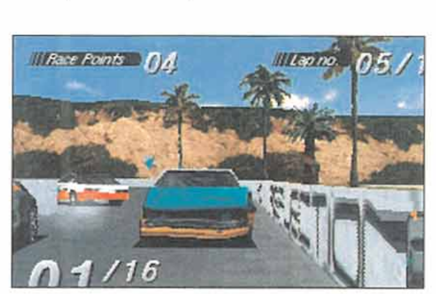





LO BUENO: Es uno de los programas más espectaculares que hemos visto, y la adicción llega a ser realmente increíble.

84

LO MALO: Menor calidad gráfica que la PlayStation, pues no se ha empleado la alta resolución. Hoy en día la VGA ya se queda un poco corta, sobre todo para los usuarios de Pentium.






A.T.I.

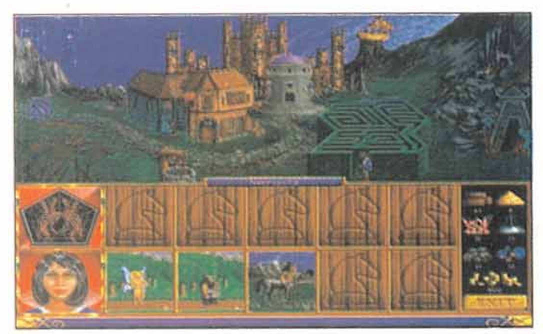
Heroes of Might and Magic

Estrategia de capa y espada



NEW WORLD COMPUTING
Disponible: PC CD-ROM
ESTRATEGIA





Los mundos de Might & Magic cuentan a partir de ahora con nuevos turistas: los aficionados a la estrategia. Y esto es debido a que a New World Computing no se le ha ocurrido un mundo mejor donde ambientar su último juego, que mezcla wargame y estrategia con pinceladas de rol. Aunque no sea un JDR, no podía perder las reminiscencias lógicas del mundo en que se sitúa.

Nos patearemos el mundo de Might & Magic desde una nueva perspectiva en la que las historias fantásticas ahora condicionarán nuestra actuación en escenarios y campañas como señores de la guerra. Como tales, nuestras preocupaciones fundamentales serán la exploración, la producción y la conquista, y como situación omnipresente a éstas, la lucha. Con nuestros héroes, contratados previo pago, a la cabeza de nuestras tropas recorreremos territorios inexplorados enzarzándonos en enfrentamientos con otros señores para conquistar sus ciudades y fortalezas, objetivo final. En nuestro punto de mira también estarán otros objetivos, aunque menores, de vital importancia. Dispersos por el mundo habrá minas, laboratorios y molinos que nos proporcionarán las materias primas para crear distintas construcciones en nuestras ciudades. Cada una de estas edificaciones producirá en intervalos de una semana seres que podremos incorporar a nuestras tropas, claro está, tras pagar las cantidades de dinero estipuladas. El vil metal llenará nuestras arcas procedente de las minas de oro que poseamos, aunque las tierras están repletas de tesoros –además de dinero, también hay valiosos objetos– que serán recogidos por quien derrote a los guardianes que los custodian.





La combinación adecuada de seres en nuestros ejércitos para cada necesidad y objetivo en los combates, junto a la acertada exploración del terreno en la pantalla del mundo, configuran la esencia estratégica del juego. Las gotas de fantasía están muy bien repartidas en una ambientación que impregna la acción con la magia y el misticismo de los JDR medievales. Factores como la modificación con el tiempo de las características intrínsecas de los héroes, y la presencia de algunos hechizos dan los necesarios toques de rol.

Aunque la estrategia no sea muy compleja, el gran número de escenarios y campañas con sus diferentes niveles de dificultad garantizan una larga vida al juego. Nos recuerda a un «Master of Magic» bastante "light", con un desarrollo similar y de gráficos más vistosos y detallados, por encima de lo normal en estos juegos, pero sin florituras innecesarias.

El entorno de juego, bastante cómodo, no presenta problemas, e incluye atajos de teclado. Las opciones multijugador son las ya habituales: en la misma máquina, por modem, cable serie y red. Todo muy correcto, jugable y ameno, al menos para mí, y seguro que también para vosotros.

C.S.G.



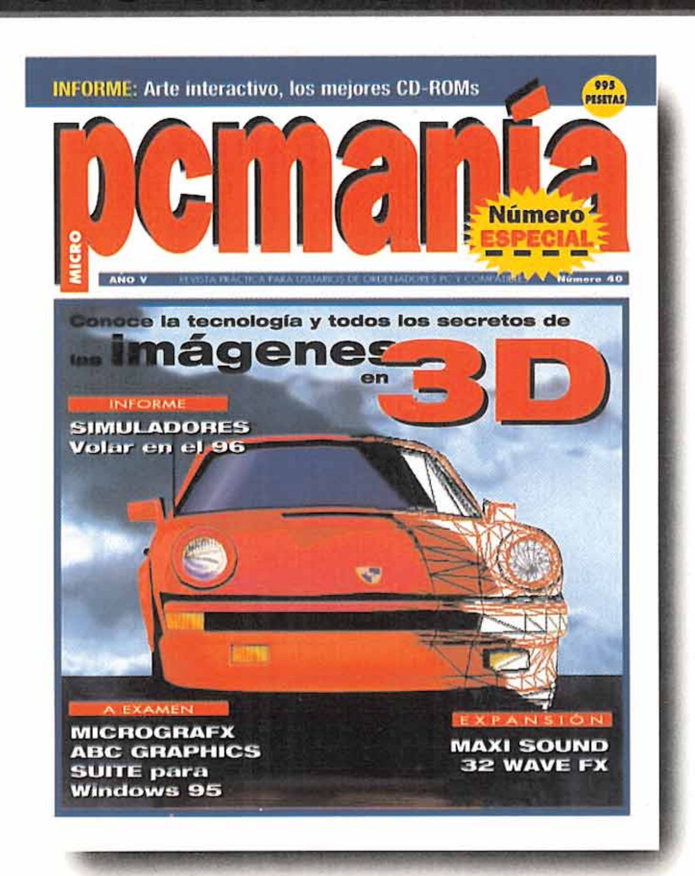
LO BUENO: ***Desarrollo rápido y nada pesado. La combinación de dos géneros tan afines como el rol y la estrategia es acertada.***

87

LO MALO: ***A pesar del buen número de escenarios, habría estado bien la inclusión de un editor de los mismos o una opción de generación de mundos aleatorios.***

Descubre





•**En este número** todo sobre la tercera dimensión, las tecnologías que la ponen a tu alcance, la imagen 3D y el software que la utiliza.

•**También analizamos** los mejores simuladores de vuelo del momento para Pc.

•**Y te ofrecemos** un reportaje sobre los CD-ROMs de arte que están disponibles en el mercado.

Además

Llega el sonido del futuro con MAXISOUND 32 WAVE FX

Incluimos una versión TRY- OUT de la Suite Gráfica Micrografx ABC GRAPHICS SUITE para Windows 95

Y tres CD-ROMs



La aplicación en exclusiva: Mundos virtuales, el poder de la imagen sintética.



Software de conexión Infovía.



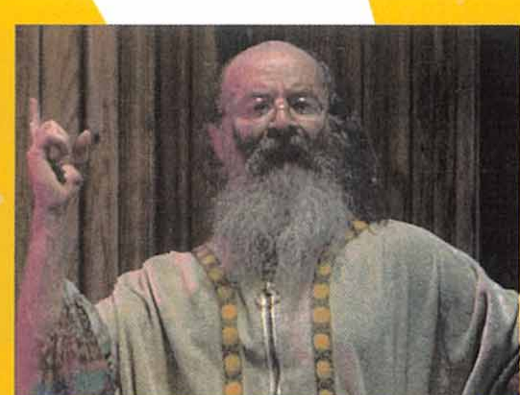
Demos de Steel Panthers, The Hive, This Means War, Cakewalk Pro Audio 4.0, Midi Workshop, Black Knight, Radix y casi sesenta Megabytes del mejor Shareware en castellano

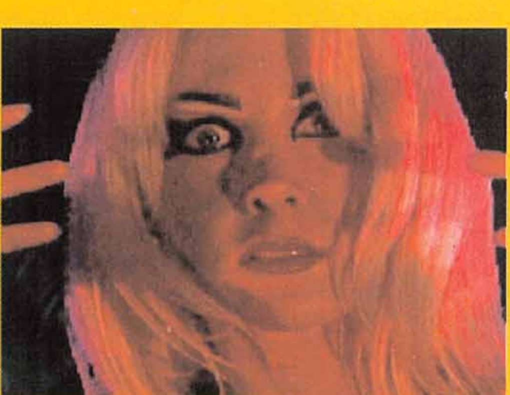
Una revista que vale
POR 3... DIMENSIONES



PCMANÍA, LA REVISTA PARA USUARIOS DE PC MÁS COMPLETA DEL MERCADO

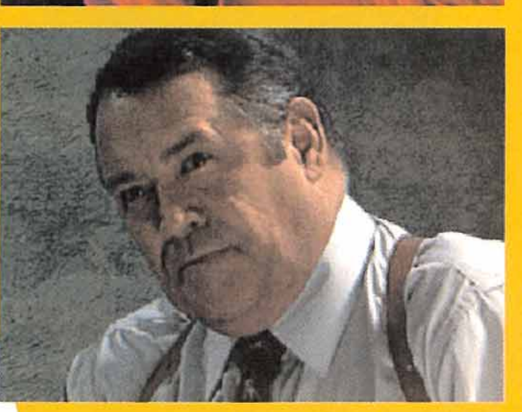




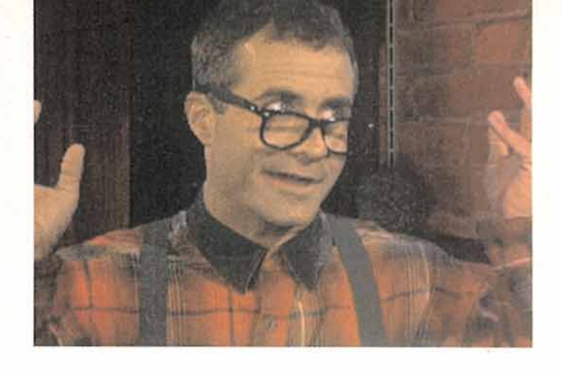





CLINT'S COCOA
CABANA







CASI SIN DARNOS CUENTA, EL CINE HA TOMADO AL ASALTO LAS PANTALLAS DE NUESTROS ORDENADORES. NO HA SIDO UN ATAQUE RELÁMPAGO, SINO UNA CONQUISTA LENTA Y SUTIL. EN APENAS CUATRO AÑOS EL SOFTWARE HA DEJADO DE SER TAL Y COMO LO CONOCIMOS ALGÚN TIEMPO ATRÁS; LOS JUEGOS APENAS SI OFRECEN MUESTRAS, EN LA ACTUALIDAD, DE LO QUE FUERON HACE MENOS DE UN LUSTRO.
HOY, LA REALIDAD Y LA FICCIÓN SE CONFUNDEN EN UNA PANTALLA POR LA QUE SURGEN IMÁGENES MÁS VERACES QUE LAS QUE PODEMOS CONTEMPLAR SI MIRAMOS A NUESTRO ALREDEDOR. ESCENAS EN LAS QUE PERSONAJES DE CARNE Y HUESO SE PASEAN POR DECORADOS INEXISTENTES.
HOY, HOLLYWOOD HA ENTRADO EN EL VIDEOJUEGO Y LO HA MATADO –COMO EL VÍDEO A LA ESTRELLA DE LA RADIO–, PARA CREAR EL CINE INTERACTIVO.
ASÍ ES COMO LO HAN HECHO, Y ASÍ SON ALGUNOS DE LOS PROTAGONISTAS DE LA NUEVA ERA DEL OCIO INTERACTIVO.

¡ACCIÓN!!!

HOLLYWOOD Y EL VIDEOJUEGO

Es posible que para muchos el año 1.984, aparte de la referencia al libro de George Orwell, no les diga demasiado. Sin embargo, fue un momento decisivo para la historia, aunque en ese preciso instante no supusiera más que una noticia curiosa.
Fue en 1.984 cuando se concedió la primera licencia cinematográfica para realizar un juego basado en una película de éxito. La compañía era Activision, la película «Los Cazafantasmas», y el juego, obviamente, «Ghostbusters».
Aún no se podía hablar de que el soft vislumbrara la posibilidad de la producción de películas interactivas, pero la primera piedra se había puesto, y el mundo del cine y el del videojuego iniciaban de la mano una aventura que ya no tendría marcha atrás.
Poco a poco, con el paso de los años, más y más producciones de este tipo se iban sumando a una lista que comenzaba a exceder en lo permisible, amparada muchas veces tan sólo por un nombre de prestigio –y no sólo en las versiones cinematográficas–, los niveles mínimos de una calidad que brillaba por su ausencia. Tan sólo ciertos juegos y compañías se tomaban en serio la adaptación de algunos éxitos de la pantalla grande. Algunos títulos como «The Untouchables», «Terminator 2. Judgment Day», «Danko: Red Heat»..., eran el contrapunto de calidad a una moda que acabó viéndose superada por las expectativas y demandas del usuario, que había padecido largo tiempo los caprichos –y alguna que otra tomadura de pelo– de los mandamases del soft.
Era el momento de que la aventura del cine en los juegos cambiara de rumbo.

AVENTURAS GRÁFICAS. EL GRAN PASO

La legión de seguidores del género de las aventuras conversacionales, creadas durante la época de los ocho bits, pronto encontró, entre finales de los 80 y principios de los 90, la oportunidad de disfrutar de juegos con los que, hasta entonces, sólo se habían atrevido a soñar. Las primeras aventuras gráficas entraron en escena.
Un desarrollo que no parecía sacado de una película, sino que era una película en sí misma, donde toda la acción se basaba en un perfecto y cuidado guión, en el que se hilvanaban –al menos al principio– escenas con una diabólica habilidad para crear una historia verosímil. Recordemos, por ejemplo, programas tan fabulosos y entretenidos, como «Maniac Mansion», «Future Wars», «Operation Stealth», etc.
Y entonces, salta de nuevo la liebre. Lucasfilm Games –por entonces lo de LucasArts aún era tan sólo una pequeña división del imperio del amigo George–, pone en la calle una aventura basada en el gran éxito de la temporada cinematográfica: «Indiana Jones and the Last Crusade». Hollywood recobra en el software el protagonismo que, paulatinamente, había ido perdiendo, rompiendo así, de manera casi definitiva, la ya frágil barrera entre uno y otro mundo.
Tan sólo faltaba un último empujón para que Mahoma llegara hasta la montaña: la voz.
La solución aún no estaba demasiado clara. A largo plazo, el soporte compacto, el



BARRY CORBIN (DAWSON COUNTY, 1.941-)

Aunque comenzó tarde –finales de los setenta– en el mundo del espectáculo, Barry Corbin posee, hoy día, una enorme popularidad, gracias sobre todo a su papel de Maurice en la serie de TV «Doctor en Alaska». «Urban Cowboy» o «¿Quién es Harry Crumb?» son algunas de las películas más populares en que ha intervenido. Su próxima actuación tendrá lugar en las pantallas de los compatibles de todo el mundo, en «The Pandora Directive», de Access Software.

Filmografía

- 1.980 ANY WHICH WAY YOU CAN
- 1.980 STIR CRAZY
- 1.980 URBAN COWBOY
- 1.981 DEAD AND BURIED
- 1.981 THE NIGHT THE LIGHTS WENT OUT IN GEORGIA
- 1.982 THE BALLAD OF GREGORIO CORTEZ
- 1.982 THE BEST LITTLE WHOREHOUSE IN TEXAS
- 1.982 HONKYTONK MAN
- 1.982 SIX PACK
- 1.983 THE MAN WHO LOVED WOMEN
- 1.983 WARGAMES
- 1.985 HARD TRAVELING
- 1.985 MY SCIENCE PROJECT
- 1.986 NOTHING IN COMMON
- 1.986 WHAT COMES AROUND
- 1.987 OFF THE MARK
- 1.987 UNDER COVER
- 1.988 CRITTERS 2: THE MAIN COURSE
- 1.988 IT TAKES TWO
- 1.988 PERMANENT RECORD
- 1.989 WHO'S HARRY CRUMB?
- 1.990 GHOST DAD
- 1.990 THE HOT SPOT
- 1.990 SHORT TIME
- 1.991 CAREER OPPORTUNITIES

BRIAN KEITH (BAYIONNE, 1.921-)

Hijo del actor Robert Keith, hizo su primera actuación a la temprana edad de tres inocentes años.
Trabajó en radio hasta que fue reclutado como marine, tras lo cual volvió al mundo del espectáculo, haciendo su debut en el cine en 1.953.
Conocido mundialmente, sobre todo por sus trabajos en diversos "westerns", fue rescatado del olvido cinematográfico en que se sumió a finales de los 80, para trabajar en «Under a Killing Moon», de Access Software.
Unas de las últimas, y más conocidas, películas en que trabajó fueron «Moonraker», la quizá más disparatada historia de James Bond, en 1.979, y «Arma Joven», en 1.988.

Filmografía

- 1.947 BOOMERANG!
- 1.953 ARROWHEAD
- 1.954 ALASKA SEAS
- 1.954 THE BAMBOO PRISON
- 1.954 JIVARO
- 1.954 KEY MAN
- 1.955 5 AGAINST THE HOUSE
- 1.955 TIGHT SPOT
- 1.955 THE VIOLENT MEN
- 1.956 NIGHTFALL
- 1.956 STORM CENTER
- 1.957 CHICAGO CONFIDENTIAL
- 1.957 DINO
- 1.957 HELL CANYON OUTLAWS
- 1.957 RUN OF THE ARROW/ HOT LEAD
- 1.958 APPOINTMENT WITH A SHADOW
- 1.958 DESERT HELL
- 1.958 FORT DOBBS
- 1.958 SIERRA BARON
- 1.958 VILLA!
- 1.958 VIOLENT ROAD
- 1.959 THE YOUNG PHILADELPHIANS
- 1.960 TEN WHO DARED
- 1.961 THE DEADLY COMPANIONS
- 1.961 THE PARENT TRAP
- 1.962 MOON PILOT
- 1.963 THE RAIDERS
- 1.963 SAVAGE SAM
- 1.964 THE PLEASURE SEEKERS
- 1.964 A TIGER WALKS
- 1.965 THE HALLELUJAH TRAIL
- 1.965 THOSE CALLOWAYS
- 1.966 NEVADA SMITH
- 1.966 THE RARE BREED
- 1.966 THE RUSSIANS ARE COMING! THE RUSSIANS ARE COMING!
- 1.966 WAY, WAY OUT
- 1.967 REFLECTIONS IN A GOLDEN EYE
- 1.968 WITH SIX YOU GET EGGROLL
- 1.969 GAILY, GAILY
- 1.969 KRAKATOA, EAST OF JAVA/ VOLCANO
- 1.970 THE MCKENZIE BREAK
- 1.970 SUPPOSE THEY GAVE A WAR AND NOBODY CAME?/ WAR GAMES
- 1.971 SCANDALOUS JOHN
- 1.971 SOMETHING BIG
- 1.975 THE WIND AND THE LION
- 1.975 THE YAKUZA/ BROTHERHOOD OF THE YAKUZA
- 1.976 JOE PANTHER
- 1.976 NICKELODEON
- 1.978 HOOPER
- 1.979 METEOR
- 1.979 MOONRAKER
- 1.980 THE MOUNTAIN MEN
- 1.981 CHARLIE CHAN AND THE CURSE OF THE DRAGON QUEEN
- 1.981 SHARKY'S MACHINE
- 1.987 DEATH BEFORE DISHONOR
- 1.988 AFTER THE RAIN
- 1.988 YOUNG GUNS
- 1.989 WELCOME HOME

CRISTOPHER LLOYD (STAMFORD, 1.938-)



Si «Alguién voló sobre el Nido del Cuco» le reveló como un excelente actor cinematográfico, películas como «Regreso al Futuro» o «La Famila Addams», hicieron de él un personaje popular.
Su carrera es dilatadísima y le ha merecido varios premios a lo largo de los años. Hasta la fecha, era un completo desconocido de los videojuegos, hasta que Virgin le contrató para interpretar en «Toonstruck» el único papel "real" del programa, junto a Dom DeLuise o Tim Curry que ponen la voz a otros personajes.

Filmografía

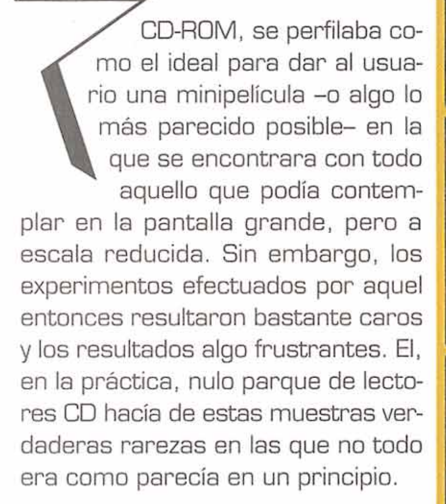
- 1.975 ONE FLEW OVER THE CUCKOO'S NEST
- 1.977 THREE WARRIORS
- 1.978 GOIN' SOUTH
- 1979 BUTCH AND SUNDANCE: THE EARLY DAYS
- 1.979 THE LADY IN RED/ GUNS, SIN AND BATHTUB GIN
- 1.979 THE ONION FIELD
- 1.980 THE BLACK MARBLE
- 1.980 SCHIZOID
- 1.981 THE LEGEND OF THE LONE RANGER
- 1.981 NATIONAL LAMPOON GOES TO THE MOVIES/ NATIONAL LAMPOON'S MOVIE MADNESS
- 1.981 THE POSTMAN ALWAYS RINGS TWICE
- 1.982 PILGRIM, FAREWELL
- 1.983 MR. MOM
- 1.983 TO BE OR NOT TO BE
- 1.984 THE ADVENTURES OF BUCKA ROO BANZAI ACROSS THE EIGHTH DIMENSION/ BUCKAROO BANZAI
- 1.984 JOY OF SEX
- 1.984 STAR TREK III: THE SEARCH FOR SPOCK
- 1.985 BACK TO THE FUTURE
- 1.985 CLUE
- 1.985 LEGEND OF THE WHITE HORSE
- 1.986 MIRACLES
- 1.987 WALK LIKE A MAN
- 1.988 THE COWBOY AND THE BALLERINA
- 1.988 EIGHT MEN OUT
- 1.988 TRACK 29
- 1.988 WHO FRAMED ROGER RABBIT
- 1.989 BACK TO THE FUTURE PART II
- 1.989 THE DREAM TEAM
- 1.989 UN PLAN D'ENFER
- 1.990 BACK TO THE FUTURE PART III
- 1.990 DUCKTALES: THE MOVIE-TREASURE OF THE LOST LAMP
- 1.991 THE ADDAMS FAMILY
- 1.991 SUBURBAN COMMANDO
- 1.993 ADDAMS FAMILY VALUES
- 1.993 DENNIS THE MENACE
- 1.993 TWENTY BUCKS
- 1.994 ANGELS IN THE OUTFIELD
- 1.994 CAMP NOWHERE
- 1.994 PAGEMASTER
- 1.994 RADIOLAND MURDERS
- 1.995 MR. PAYBACK
- 1.995 RENT-A-KID

MARK HAMILL (OAKLAND, 1.952-)

Por mucho que intente evitarlo, Mark Hamill está condenado a enfrentarse a Luke Skywalker el resto de su vida. Y es que el salto a la fama, de la mano de George Lucas en «La Guerra de las Galaxias» (1.977), su primera película, fue demasiado espectacular como para pasarlo por alto.
Entre medias de ésta, y las posteriores entregas de «Star Wars», Hamill tuvo tiempo para rodar cerca de veinte películas hasta el pasado año, en que actuó en «Village of the Damned». Su debut en los videojuegos con «Wing Commander 3» –sin tener en cuenta sus actuaciones doblando a personajes del soft–, le ha llevado de nuevo a un papel muy parecido al que le lanzó al estrellato. El espacio, extrañas razas alienígenas, y guerras intergalácticas en las que el hijo de un capitán de la armada norteamericana, se sabe desenvolver tan bien, y donde soñaba con llegar de niño.

Filmografía

- 1.977 STAR WARS
- 1.977 WIZARDS
- 1.978 CORVETTE SUMMER
- 1.980 THE BIG RED ONE/ SAMUEL FULLER & THE BIG RED ONE
- 1.980 THE EMPIRE STRIKES BACK
- 1.981 THE NIGHT THE LIGHTS WENT OUT IN GEORGIA
- 1.982 BRITANNIA HOSPITAL
- 1.983 RETURN OF THE JEDI
- 1.989 SLIPSTREAM
- 1.991 BLACK MAGIC WOMAN
- 1.992 THE GUYVER
- 1.992 MIDNIGHT RIDE
- 1.992 SLEEPWALKERS
- 1.993 BATMAN: MASK OF THE PHANTASM
- 1.993 TIME RUNNER
- 1.994 THE RAFFLE
- 1.994 SILK DEGREES
- 1.995 VILLAGE OF THE DAMNED



CD-ROM, se perfilaba como el ideal para dar al usuario una minipelícula –o algo lo más parecido posible– en la que se encontrara con todo aquello que podía contemplar en la pantalla grande, pero a escala reducida. Sin embargo, los experimentos efectuados por aquel entonces resultaron bastante caros y los resultados algo frustrantes. El, en la práctica, nulo parque de lectores CD hacía de estas muestras verdaderas rarezas en las que no todo era como parecía en un principio.

LOS PRIMEROS ACTORES



Sin embargo, y para sorpresa de propios y extraños, un nuevo terremoto sacude los cimientos de la industria. En la primavera de 1.992 Dynamix descubre lo que había sido su proyecto más secreto; un juego, una aventura gráfica, cuyos personajes estaban interpretados por actores reales, de carne y hueso. Acababa de nacer «Heart of China».
Los protagonistas no eran todavía pesos pesados en el mundo del cine. En «Heart of China», por ejemplo, Kimberly Greenwood y Andrew DeRycke, que asumían los roles principales, no eran lo que se podía llamar estrellas rutilantes. Pero ya se había dado el paso final.
La rueda se puso a girar, y ya no había compañía que integrara, de uno u otro modo, a los actores en sus producciones. Bien es cierto que, como se comentó antes, estos no hacían sino poner la voz –una tarea tan o más importante que la presencia física–, o dejarse fotografiar para mostrar imágenes estáticas que acompañaran a los diálogos.
Así, los juegos que comenzaban a incluir imagen real y/o voces digitalizadas se convirtieron en monstruos compuestos por un elevado número de disquetes, comiéndose lo que era una cantidad ingente de espacio en el disco duro, en ese momento –a veces, hasta veinte megas–.
Algunos de los títulos que hicieron época por algunas de estas razones –cuando no todas– fueron juegos como «Leather Godesses of Phobos 2» –que apareció en España doblado por el equipo que luego formó «Jake al Take», y que ha participado en los doblajes de la serie de «Alone in the Dark»– o «Return to Zork», y las primeras "full talkie versions" en CD, como «Indiana Jones & the Fate of Atlantis», «Simon the Sorcerer», etc.











LAS TÉCNICAS

Juegos como «Darkseed», o los mismos «Return to Zork» y «Heart of China», que ya mostraban actores reales, no habían hecho, sin embargo, sino utilizar técnicas combinadas en las que lo único "verdadero" eran los personajes, dejando a un más tradicional diseño gráfico por ordenador la tarea de la creación de escenarios. Es decir, ciertas secuencias compuestas por fotogramas, para el movimiento de los actores, se superponían a un conjunto de gráficos trabajados en bitmap.

Y entonces surge el vídeo.

Viacom New Media y The Software Toolworks inician la serie «Sherlock Holmes Consulting Detective», con escenas de vídeo REAL en gran parte del juego. Se empieza a desarrollar algoritmos de compresión y descompresión, de forma que se aproveche al máximo el espacio disponible en los CDs y/o discos. Las animaciones afectan sólo a ciertas partes en movimiento –en la cara de un actor en pleno discurso, por ejemplo, sólo se modifican partes significativas de un fotograma a otro, como la boca, ojos, etc.–.

Las técnicas empleadas hasta el momento –compresión de vídeo, vídeo entrelazado, filmación sobre pantalla azul, audio exclusivamente...– no se excluyen unas a otras, sino que se van aplicando de diversos modos y continuamente.

Dos compañías se perfilan como abanderadas del nuevo software basado en el vídeo: Digital Pictures y American Laser Games. Juegos como «Mad Dog McCree», «Night Trap»..., o los más novedosos, como «Supreme Warrior», «Slam City»..., hacen de la imagen real su razón de ser.

Es a finales de 1.992 cuando queda definido el estándar MPEG. La calidad que se puede alcanzar en el vídeo es casi similar a la de una película, pero con un serio handicap. Este tipo de compresión precisa de un hardware específico, nada barato, por otro lado. Las primeras tarjetas MPEG para compatibles se ponen a la venta –Reel Magic es la más potente en el nuevo mercado–, junto a dispositivos para máquinas como el CD-i de Philips o Sega Saturn. Y los juegos empiezan a aprovechar una oportunidad de oro.

Ahora comienzan a aparecer en los videojuegos caras conocidas del mundo del cine y la TV. Uno de los ejemplos más relevantes lo

CHRISTOPHER WALKEN (QUEENS, 1.943-)





«El Cazador» –Oscar al mejor actor secundario–, «La Puerta del Cielo» o «Pulp Fiction», han sido algunas de las más celebradas actuaciones de C. Walken. Un actor de mirada enigmática y extraña expresión, que debutó en 1.972 con «The Anderson Tapes».

Su debut en el software llegará de la mano de «The Darkening», de Origin, y más recientemente ha trabajado con Take 2 en el rodaje de »Ripper», cuya aparición será este mismo año.

Filmografía

1.972 THE ANDERSON TAPES
1.972 THE HAPPINESS CAGE/ MIND SNATCHERS
1.976 NEXT STOP, GREENWICH VILLAGE
1.977 ANNIE HALL
1.977 ROSELAND
1.977 THE SENTINEL
1.978 THE DEER HUNTER
1.979 LAST EMBRACE
1.980 THE DOGS OF WAR
1.980 HEAVEN'S GATE
1.981 PENNIES FROM HEAVEN
1.981 SHOOT THE SUN DOWN
1.983 BRAINSTORM
1.983 THE DEAD ZONE
1.985 A VIEW TO A KILL
1.986 AT CLOSE RANGE
1.986 WAR ZONE
1.988 BILOXI BLUES
1.988 HOMEBOY
1.988 THE MILAGRO BEANFIELD WAR
1.988 PUSS IN BOOTS
1.989 COMMUNION
1.990 KING OF NEW YORK
1.991 MCBAIN
1.991 THE COMFORT OF STRANGERS
1.992 ALL-AMERICAN MURDER
1.992 BATMAN RETURNS
1.992 DAY OF ATONEMENT/ LE GRAND PARDON II
1.992 MISTRESS
1.993 SCAM
1.993 SKYLARK
1.993 TRUE ROMANCE
1.993 WAYNE'S WORLD 2
1.994 A BUSINESS AFFAIR
1.994 PULP FICTION
1.995 SEARCH AND DESTROY

ERIC IDLE (SOUTH SHIELDS, 1.943-)

Sin Eric Idle no se entiende Monty Python, ni Monty Python sin Eric Idle.

Junto a John Cleese, Terry Jones, Terry Gilliam, Michael Palin y Graham Chapman formaron uno de los grupos más celebrados de la comedia británica y mundial, de todos los tiempos. De ellos son películas tan hilarantes como «La Vida de Brian», «El Sentido de la Vida», etc. Siempre se recordarán, de la primera, entre los diversos papeles que interpretaba, el de Stan/Loretta y la secuencia final en que, crucificado, cantaba aquello de "mira el lado alegre de la vida...".

Aunque no ha prestado su imagen en ningún videojuego, suyo es uno de los mejores doblajes de personajes de aventura de todos los tiempos: el de Rincewind en «MundoDisco».

Filmografía

1.972 AND NOW FOR SOMETHING COMPLETELY DIFFERENT
1.975 MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL
1.979 LIFE OF BRIAN/ MONTY PYTHON'S LIFE OF BRIAN
1.982 MONTY PYTHON LIVE AT THE HOLLYWOOD BOWL
1.983 MONTY PYTHON'S THE MEANING OF LIFE
1.983 YELLOWBEARD
1.985 NATIONAL LAMPOON'S EUROPEAN VACATION
1.986 THE TRANSFORMERS
1.989 THE ADVENTURES OF BARON MUNCHAUSEN
1.990 NUNS ON THE RUN
1.991 TOO MUCH SUN
1.992 MISSING PIECES
1.992 MOM AND DAD SAVE THE WORLD
1.993 SPLITTING HEIRS
1.995 CASPER

JAMES TOLKAN (CALUMET, 1.931-)

Si hay algún actor que represente la esencia del buen secundario ese es James Tolkan.

Intervenciones en múltiples series de TV –«Canción Triste de Hill St.», «Aquellos Maravillosos Años», «Remignton Steele»...–, junto a interpretaciones en la trilogía de «Regreso al Futuro», y, sobre todo, su papel en «Top Gun», le han supuesto un elevado prestigio entre sus colegas de Hollywood.

Precisamente «Top Gun» es el título en que le veremos en poco tiempo en nuestros ordenadores, en un papel idéntico al de la película, gracias a Microprose.

Filmografía

1.969 STILETTO
1.971 THEY MIGHT BE GIANTS
1..973 THE FRIENDS OF EDDIE COYLE
1975 LOVE AND DEATH
1979 THE AMITYVILLE HORROR
1.981 PRINCE OF THE CITY
1.981 WOLFEN
1.982 AUTHOR! AUTHOR!
1.982 HANKY PANKY
1.983 NIGHTMARES
1.983 WARGAMES
1.984 ICEMAN
1.985 BACK TO THE FUTURE
1.985 FLANAGAN
1.985 TURK 182
1.986 OFF BEAT
1.986 TOP GUN
1.987 MADE IN HEAVEN
1.987 MASTERS OF THE UNIVERSE
1.988 SPLIT DECISIONS
1.988 VIPER
1.989 BACK TO THE FUTURE PART II
1.989 FAMILY BUSINESS
1.989 MINISTRY OF VENGEANCE
1.989 SECOND SIGHT
1.989 TRUE BLOOD
1.990 BACK TO THE FUTURE PART III
1.990 DICK TRACY
1.990 OPPORTUNITY KNOCKS
1.991 DRIVING ME CRAZY
1.991 HANGFIRE
1.991 PROBLEM CHILD 2
1.992 BLOODFIST IV: DIE TRYING
1.993 BOILING POINT

TIA CARRERE (HONOLULU, 1.968-)

Por las venas de esta belleza hawaiana corre sangre china, española y filipina.

Una de sus más recordadas actuaciones, que la dio a conocer pese a su experiencia de varios años, con películas como «Aloha Summer» (1.988) o «Fatal Mission» (1.990), fue en «Wayne's World» (1.992).

Ha intervenido en series de televisión como «El Equipo A» y «McGyver», pero su espaldarazo definitivo vino en 1.993, con «Sol Naciente».

Sin duda, su presencia en «The Daedalus Encounter» era uno de los mayores alicientes del juego de Mechadeus y Virgin.

Filmografía

1.987 ZOMBIE NIGHTMARE
1.988 ALOHA SUMMER
1.990 FATAL MISSION
1.990 INSTANT KARMA
1.991 HARLEY DAVIDSON AND THE MARLBORO MAN
1.991 SHOWDOWN IN LITTLE TOKYO
1.992 LITTLE SISTER
1.992 WAYNE'S WORLD
1.993 BATMAN: MASK OF THE PHANTASM
1.993 RISING SUN
1.993 WAYNE'S WORLD 2
1.994 QUICK
1.994 TREACHEROUS
1.994 TRUE LIES
1.995 JURY DUTY

TIM CURRY (CHESHIRE, 1.946-)

Actor británico de enorme versatilidad, saltó a la fama, con todo merecimiento, en 1.973 en televisión, y en 1.975 en cine, por su interpretación en «The Rocky Horror Picture Show», una película de culto que tiene constantes reposiciones en todo el mundo.

Una de sus actuaciones más extrañas, y recordadas, es la interpretación del demonio de «Legend» (1.985), en la que aparecía totalmente irreconocible.

«Cluedo», «Los Tres Mosqueteros» o «Sólo en Casa 2» han sido algunas de las películas en que ha intervenido, hasta su debut en «Frankenstein. Through the Eyes of teh Monster», en el mundo del videojuego.

Recientemente se le ha podido ver en «Congo» (1.995), y está trabajando con Christoher Lloyd, DomDeluise y otros en «Toonstruck», donde hace el doblaje del personaje del Conde Nefarious.

Filmografía

1.975 THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW
1.975 THREE MEN IN A BOAT
1.978 THE SHOUT
1.980 TIMES SQUARE
1.982 ANNIE
1.983 THE PLOUGHMAN'S LUNCH
1.984 BLUE MONEY
1.985 CLUE
1.985 LEGEND
1.988 PASS THE AMMO
1.990 THE HUNT FOR RED OCTOBER
1.991 OSCAR
1.992 FERNGULLY.THE LAST RAINFOREST
1.992 HOME ALONE 2: LOST IN NEW YORK
1.992 PASSED AWAY
1.993 NATIONAL LAMPOON'S LOADED WEAPON I
1.993 THE THREE MUSKETEERS
1.993 THE WORST WITCH
1.994 THE SHADOW
1.995 CONGO
1.995 THE PEBBLE AND .THE PENGUIN









encontramos en «The Horde» –que se lanzaría en MPEG–, de Crystal Dynamics, con Kirk Cameron en el papel de Chauncey.

Se presentan versiones remozadas de juegos conocidos que, como en las "full talkie version" de viejas aventuras gráficas, ofrecen como única novedad la inclusión de vídeo con caras tan conocidas como la de Donald Sutherland, en «Conspiracy», la versión "bonita" de «KGB» de Cryo y Virgin, o «Dune» en CD, con escenas de la película del mismo nombre, en las que aparece Virginia Madsen.



JOHN HURT (SHIREBROOK, 1.940-)

Los aficionados al cine de ciencia ficción recordarán la espantosa escena de «Alien» en que la criatura emerge del interior de John Hurt, mientras éste muere entre gritos y espasmos, encima de la mesa del comedor de la nave Nostromo.
Poco podía pensar este actor, cuando debutó en 1.962 en los escenarios, que su carrera pasaría por actuar, con el paso de los años, en un videojuego como «The Darkening», la nueva joya de Origin para el 96.
Formado en el teatro clásico, ganador de multitud de premios y nominado al Oscar por «El Expreso de Medianoche» (1.978), son recordadas sus actuaciones en series de TV como «Yo, Claudio», dando vida al enloquecido Calígula, o sus personajes de «The Naked Civil Servant» (1.975), para la TV británica, y la increíble interpretación en «El Hombre Elefante» (1.980), de David Lynch.
Su última película fue «Rob Roy» (1.995), antes de entrar en la producción de «The Darkening».

Filmografía

1.962 THE WILD AND THE WILLING
1.963 THIS IS MY STREET
1.966 A MAN FOR ALL SEASONS
1.967 THE SAILOR FROM GIBRALTAR
1.969 BEFORE WINTER COMES
1.969 SINFUL DAVEY
1.970 10 RILLINGTON PLACE
1.970 IN SEARCH OF GREGORY
1.971 CRY OF THE PENGUINS/ MR. FORBUSH AND THE PENGUINS
1.972 THE PIED PIPER
1.974 LITTLE MALCOLM
1.975 DO YOURSELF SOME GOOD
1.975 THE GHOUL
1.976 LA LINEA DEL FIUME
1.976 SHADOWS OF DOUBT
1.977 THE DISAPPEARANCE
1.977 EAST OF ELEPHANT ROCK
1.978 THE LORD OF THE RINGS
1.978 MIDNIGHT EXPRESS
1.978 THE SHOUT
1.978 WATERSHIP DOWN
1.979 ALIEN
1.980 THE ELEPHANT MAN
1.980 HEAVEN'S GATE
1.981 HISTORY OF THE WORLD-PART 1
1.981 NIGHT CROSSING
1.982 PARTNERS
1.982 THE PLAGUE DOGS
1.983 CHAMPIONS
1.983 THE OSTERMAN WEEKEND
1.984 1984
1.984 THE HIT
1.984 OBSERVATIONS UNDER THE VOLCANO
1.984 SUCCESS IS THE BEST REVENGE
1.984 SUNSET PEOPLE
1.985 AFTER DARKNESS
1.985 THE BLACK CAULDRON
1.986 JAKE SPEED
1.986 ROCINANTE
1.987 DEADLINE
1.987 FROM THE HIP
1.987 SPACEBALLS
1.987 VINCENT
1.988 ARIA
1.988 LA NUIT BENGALI
1.988 LITTLE SWEETHEART
1.988 WHITE MISCHIEF
1.989 SCANDAL
1.990 THE FIELD
1.990 FRANKENSTEIN UNBOUND
1.990 RESIDENT ALIEN
1.990 ROMEO-JULIET
1.990 WINDPRINTS
1.991 I DREAMT I WOKE UP
1.991 KING RALPH
1.992 LAPSE OF MEMORY
1.993 CRIME AND PUNISHMENT
1.994 BETRAYAL
1.994 EVEN COWGIRLS GET THE BLUES
1.994 MONOLITH
1.994 SECOND BEST
1.994 THUMBELINA
1.995 ROB ROY



JOHN RHYS DAVIES (SALISBURY, 1.944-)

Este licenciado en Historia por la universidad de East Anglia debe toda su fama, o casi, a George Lucas y su partipación en la primera de las aventuras de Indiana Jones, «En Busca del Arca Perdida» (1.981).
Sus posteriores trabajos, tanto para la pantalla grande como para televisión, no han tenido tanta repercusión como sus intervenciones junto a Harrison Ford en el cine.
Trabajó por vez primera para un videojuego junto a Mark Hamill y Malcolm McDowell en «Wing Commander 3».

Filmografía

1.974 THE BLACK WINDMILL
1.981 RAIDERS OF THE LOST ARK
1.981 SPHINX
1.982 SWORD OF THE VALIANT
1.982 VICTOR/VICTORIA
1.984 BEST REVENGE
1.984 SAHARA
1.985 KING SOLOMON'S MINES
1.986 FIREWALKER
1.986 IN THE SHADOW OF KILIMANJARO
1.987 THE LIVING DAYLIGHTS
1.988 WAXWORK
1.988 YOUNG TOSCANINI/ IL GIOVANE TOSCANINI
1.989 INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
1.989 RISING STORM
1.990 TUSKS
1.991 JOURNEY OF HONOR/ SHOGUN MAYEDA
1.992 CANVAS
1.992 THE SEVENTH COIN
1.993 THE DOUBLE O KID
1.993 THE LOST WORLD
1.993 SUNSET GRILL
1.993 THE UNNAMABLE II
1.993 THE UNNAMABLE RETURNS
1.994 CYBORG COP
1.994 THE HIGH CRUSADE
1.994 RING OF THE MUSKETEERS
1.994 ROBOT IN THE FAMILY



KEVIN MACCARTHY (SEATTLE, 1.914-)

1.951 vio nacer a todo un actor en «Muerte de un Viajante», que posteriormente se consagró en 1.956 con «La Invasión de los Ladrones de Cuerpos».
La dilatada carrera de Kevin McCarthy abarca cine, teatro, televisión y radio.
Aún no se le ha visto en ningún videojuego, pero ha trabajado en «The Pandora Directive» –la segunda parte de «Under a Killing Moon»–, de Access, que aparecerá este mismo año.

Filmografía

1.951 DEATH OF A SALESMAN
1.954 DRIVE A CROOKED ROAD
1.954 THE GAMBLER FROM NATCHEZ
1.955 AN ANNAPOLIS STORY
1.955 STRANGER ON HORSEBACK
1.956 INVASION OF THE BODY SNATCHERS
1.956 NIGHTMARE
1.957 DIAMOND SAFARI
1.961 THE MISFITS
1.963 AN AFFAIR OF THE SKIN
1.963 FORTY POUNDS OF TROUBLE
1.963 A GATHERING OF EAGLES
1.963 THE PRIZE
1.964 THE BEST MAN
1.965 MIRAGE
1.966 A BIG HAND FOR THE LITTLE LADY
1.966 THE THREE SISTERS
1.967 HOTEL
1.968 THE HELL WITH HEROES
1.968 I QUATTRO DELL'AVE MARIA
1.968 IF HE HOLLERS, LET HIM GO
1.969 ACE HIGH
1.972 BETWEEN TIME AND TIMBUKTU
1.972 KANSAS CITY BOMBER
1.972 RICHARD
1.973 MERRY-GO-ROUND/ EL CLAN DE LOS INMORALES/ORDER TO KILL
1.976 BUFFALO BILL AND THE INDIANS, OR SITTING BULL'S HISTORY LESSON
1.978 INVASION OF THE BODY SNATCHERS
1.978 PIRANHA
1.980 HERO AT LARGE
1.980 THOSE LIPS, THOSE EYES
1.981 THE HOWLING
1.982 MONTGOMERY CLIFT
1.983 MY TUTOR
1.983 TWILIGHT ZONE-THE MOVIE
1.987 DARK TOWER
1.987 HOSTAGE
1.987 INNERSPACE
1.989 FAST FOOD
1.989 UHF
1.990 LOVE OR MONEY
1.990 THE SLEEPING CAR
1.991 EVE OF DESTRUCTION
1.992 THE DISTINGUISHED GENTLEMAN
1.994 GREEDY
1.995 JUST CAUSE

PELÍCULAS INTERACTIVAS: LA NUEVA ERA

Estamos en 1.994. Ha pasado una década desde que comenzara nuestra historia.

Hasta entonces, hemos visto desfilar títulos por nuestros ordenadores como «Darkseed», «The 7th Guest», «MegaRace», «Mortal Kombat», «Lost in Time», «The Horde», etc. Todos, de un modo u otro, han ido integrando imagen real y actores en su desarrollo, pero aún no hemos llegado al tope. En este momento se conoce que Origin acaba de registrar el nombre de "película interactiva" para una serie de proyectos que está llevando en secreto, mientras que a finales de año Access Software presenta lo que será el principio de la nueva era de la imagen digital: «Under a Killing Moon». Integra escenarios renderizados con secuencias de vídeo real, y permite una total libertad de movimientos. La trama es sumamente compleja, y la interacción con el entorno es total. Ya hablamos de un producto que asume todas las circunstancias de una verdadera película, con actores de igual peso en el mundo del cine. Nombres como B. Keith, M. Kidder o R. Means entran a formar parte de la historia del software.

Y es al año siguiente, en el 95, cuando Origin da el golpe con «Wing Commander 3». Chris Roberts saca a Mark Hamill de los estudios de doblaje de LucasArts y Sierra, donde grababa las voces –la misma tarea que Eric Idle hacía para «MundoDisco», para Psygnosis– para personajes de juegos como

LAS PELÍCULA





Un curioso apartado dentro del mundo del cine para los productos de ordenador, una suerte de películas interactivas bastante "particulares", es la compuesta por las producciones eróticas y pornográficas.
Podría ser algo meramente anecdótico, sino fuera por que se trata de unos CD-ROMs que se venden como churros, a muy diversos precios, y que constituyen uno de los negocios más redondos de los últimos años.
Los costes de producción de estos CDs son irrisorios, ya que en la mayoría de los casos, con alguna que otra excepción, constan de una serie de ficheros de vídeo en formato AVI o QuickTime, dejando la programación a un lado, casi





«Full Throttle» –sí, las aventuras gráficas clásicas siguen dando guerra–, y lo mete en un set ante una pantalla azul, donde se encuentra con Malcolm McDowell, John Rhys Davies, Tom Wilson, Gynger Lynn y una larga lista de semejante popularidad. El juego ha dejado de ser lo que fue, dejando paso al cine interactivo. Verdadero cine.
Rocket Science, compañía en la que se encuentran algunos de los componentes del equipo que diseñó Quicktime, entra también en acción con juegos como «Loadstar», en el que vemos en plena acción a actores de la talla de Barry Primus o Ned Beatty.
En «The Daedalus Encounter» nos topamos con otro de los mejores productos interpretados por actores de fama reconocida en el cine: Tia Carrere y Christian Bocher.
Y la carrera continúa a velocidad de vértigo. Origin está terminando «Wing Commander IV» con casi todos los miembros del reparto de la anterior entrega, y se rumorea que una quinta parte es algo más que posible, con una previsible película –de las de verdad– en camino; Interplay acaba de presentar «Frankenstein. Through the Eyes of the Monster» con el fabuloso Tim Curry dando vida al inefable doctor; Take 2, tras «Hell», con Dennis Hopper, prepara «Ripper», un thriller basado en las andanzas del destripador, para Gametek, con Christopher Walken como estrella; Access Software ya tiene casi a punto la segunda parte de «Under a Killing Moon», «The Pandora Directive», con un reparto compuesto por nombres como Kevin MacCarthy, Tanya Roberts, John Agar o Barry Corbin; de nuevo Christopher Walken, junto a John Hurt, Mathilda May y muchos más, aparecerán en «The Darkening», producido por Origin, como las series «Wing Commander»; y uno de los actores, precisamente, de «WC 3 y 4», Christopher Lloyd trabaja en «Toonstruck», para Virgin; James Tolkan interpreta en «Top Gun» el mismo papel que en la película del mismo nombre; Malcolm MacDowell, acaba de ser fichado por Interplay para interpretar al protagonista de «The Mummy»...
Y esto, no ha hecho más que empezar.



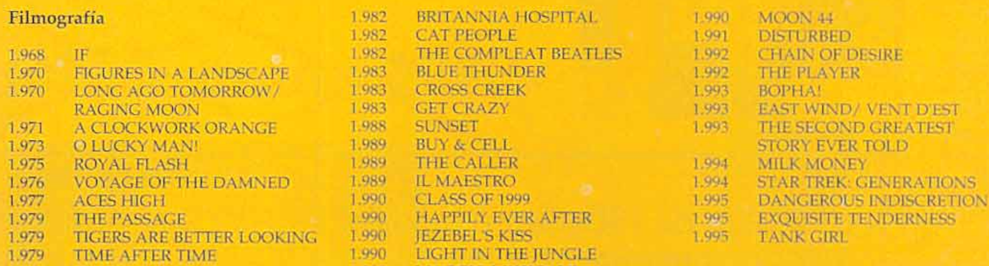




siempre. Es decir, todo el problema consiste en coger una cinta de vídeo, digitalizar varias secuencias, y utilizar una aplicación de las miles que existen en el mercado –«NeoBook» o similares– que en poco más de un día te permitan construir un entorno, más o menos interactivo, para enlazar unas escenas con otras.
Ciertas compañías de renombre en el mundo del porno están entrando "a saco" en este mercado, cuidando algo más la calidad general de sus producciones, y desarrollando algunas exclusivamente para CD-ROM. En otras, ni siquiera la calidad del vídeo posee un nivel aceptable.
Y ahora que se empieza a hablar del cybersexo, quién sabe donde puede acabar todo esto.

MALCOLM MAC DOWELL (LEEDS, 1.943-)

Un joven al que sólo le interesa Beethoven y la ultra violencia...
Ese era el slogan con el que se anunció, en el momento de su estreno «La Naranja Mecánica» (1.971), la película que lanzó a la fama mundial a un actor que debutó sólo tres años antes con «IF» en el mundo del cine.
Desde entonces, ha participado en cerca del medio centenar de películas, como «Calígula» (1.980) o «El Trueno Azul» (1.983), hasta llegar a «Tank Girl», el pasado 1.995.
Para los aficionados a los videojuegos, pasará a la historia como uno de los protagonistas absolutos de «Wing Commander 3» y «WC 4», teniendo como proyecto inmediato en cartera, también en el mundo del soft, «The Mummy», para Interplay.



Filmografía

1.968	IF
1.970	FIGURES IN A LANDSCAPE
1.970	LONG AGO TOMORROW/ RAGING MOON
1.971	A CLOCKWORK ORANGE
1.973	O LUCKY MAN!
1.975	ROYAL FLASH
1.976	VOYAGE OF THE DAMNED
1.977	ACES HIGH
1.979	THE PASSAGE
1.979	TIGERS ARE BETTER LOOKING
1.979	TIME AFTER TIME
1.980	CALIGULA
1.982	BRITANNIA HOSPITAL
1.982	CAT PEOPLE
1.982	THE COMPLEAT BEATLES
1.983	BLUE THUNDER
1.983	CROSS CREEK
1.983	GET CRAZY
1.988	SUNSET
1.989	BUY & CELL
1.989	THE CALLER
1.989	IL MAESTRO
1.990	CLASS OF 1999
1.990	HAPPILY EVER AFTER
1.990	JEZEBEL'S KISS
1.990	LIGHT IN THE JUNGLE
1.990	MAGGIO MUSICALE
1.990	MOON 44
1.991	DISTURBED
1.992	CHAIN OF DESIRE
1.992	THE PLAYER
1.993	BOPHA!
1.993	EAST WIND/ VENT D'EST
1.993	THE SECOND GREATEST STORY EVER TOLD
1.994	MILK MONEY
1.994	STAR TREK: GENERATIONS
1.995	DANGEROUS INDISCRETION
1.995	EXQUISITE TENDERNESS
1.995	TANK GIRL

MARGOT KIDDER (YELLOWKNIFE, 1.948-)



De origen canadiense, Margaret Ruth Kidder ha sido, y siempre será, recordada como la novia de Supermán en las diversas entregas cinematográficas del personaje creado por Jerry Siegel y Joe Shuster.
Debutó a principios de los 70 en el cine con «Quackser Fortune has a Cousin in the Bronx», a la que siguieron diversas películas como «Sisters» (1.973), de Brian de Palma. En 1.975 pasó a la dirección, con el mediometraje «And Again».
Su entrada en el mundo del videojuego vino de la mano de Access Software con «Under a Killing Moon», en 1.994.

Filmografía

1.969	GAILY, GAILY
1.970	QUACKSER FORTUNE HAS A COUSIN IN THE BRONX/ FUN LOVING
1.973	A QUIET DAY IN BELFAST
1.973	SISTERS
1.974	THE GRAVY TRAIN/ DION BROTHERS
1.975	92 IN THE SHADE
1.975	AND AGAIN
1.975	BLACK CHRISTMAS/ SILENT NIGHT, EVIL NIGHT/ STRANGER IN THE HOUSE
1.975	THE GREAT WALDO PEPPER
1.975	THE REINCARNATION OF PETER PROUD
1.978	SUPERMAN
1.979	THE AMITYVILLE HORROR
1.979	MR. MIKE'S MONDO VIDEO
1.980	SUPERMAN II
1.980	WILLIE AND PHIL
1.981	HEARTACHES
1.981	MISS RIGHT
1.981	SHOOT THE SUN DOWN
1.982	SOME KIND OF HERO
1.983	SUPERMAN III
1.983	TRENCHCOAT
1.984	LOUISIANA/ LOUISIANE
1.985	LITTLE TREASURE
1.985	SPEAKING OUR PEACE
1.986	THE CANADIAN CONSPIRACY
1.986	GOBOTS: BATTLE OF THE ROCK LORDS
1.987	KEEPING TRACK
1.987	SUPERMAN IV: THE QUEST FOR PEACE
1.989	MOB STORY
1.990	THE WHITE ROOM
1.993	THE PORNOGRAPHER

NED BEATTY (LOUISVILLE, 1.937-)



Este hombre regordete y de aspecto bonachón, es uno de los secundarios más respetados y prestigiosos de Hollywood. Tiene una curiosa virtud como intérprete, y es que todos sus personajes, incluso los más malvados, suelen caer bien al espectador.
Una de sus actuaciones más recordadas es la de «Deliverance» (1.972), dirigida por John Boorman. Pese a todo, y al igual que le ocurre a Margot Kidder, un paso definitivo para su carrera artística, de cara al gran público, fue la interpretación de Otis, el patoso ayudante de Lex Luthor en las películas de «Superman».
Su debut en los videojuegos tuvo lugar en 1995 con «LoadStar», junto a Barry Primus.

Filmografía

1.972	CANCEL MY RESERVATION
1.972	DELIVERANCE
1.972	THE LIFE AND TIMES OF JUDGE ROY BEAN
1.973	THE LAST AMERICAN HERO/ HARD DRIVER
1.973	THE THIEF WHO CAME TO DINNER
1.973	WHITE LIGHTNING
1.975	NASHVILLE
1.975	W.W. AND THE DIXIE DANCEKINGS
1.976	ALL THE PRESIDENT'S MEN
1.976	THE BIG BUS
1.976	MIKEY AND NICKY
1.976	NETWORK
1.976	SILVER STREAK
1.977	ALAMBRISTA!
1.977	EXORCIST II: THE HERETIC
1.977	SHENANIGANS
1.978	GRAY LADY DOWN
1.978	SUPERMAN
1.979	1941
1.979	THE AMERICAN SUCCESS COMPANY/ AMERICAN SUCCESS/SUCCESS
1.979	PROMISES IN THE DARK
1.979	WISE BLOOD
1.980	HOPSCOTCH
1.980	SUPERMAN II
1.981	THE INCREDIBLE SHRINKING WOMAN
1.982	THE BALLAD OF GREGORIO CORTEZ
1.982	THE TOY
1.983	STROKER ACE
1.983	TOUCHED
1.985	RESTLESS NATIVES
1.986	BACK TO SCHOOL
1.987	THE BIG EASY
1.987	THE FOURTH PROTOCOL
1.987	ROLLING VENGEANCE
1.987	THE TROUBLE WITH SPIES
1.988	AFTER THE RAIN
1.988	MIDNIGHT CROSSING
1.988	PURPLE PEOPLE EATER
1.988	SHADOWS IN THE STORM
1.988	SWITCHING CHANNELS
1.988	THE UNHOLY
1.989	MINISTRY OF VENGEANCE
1.989	PHYSICAL EVIDENCE
1.989	TIME TRACKERS
1.989	TWIST OF FATE
1.990	BIG BAD JOHN
1.990	CAPTAIN AMERICA
1.990	CHATTAHOOCHEE
1.990	A CRY IN THE WILD
1.990	REPOSSESSED
1.991	ANGEL SQUARE
1.991	GOING UNDER
1.991	HEAR MY SONG
1.992	ILLUSIONS
1.992	PRELUDE TO A KISS
1.993	ED AND HIS DEAD MOTHER
1.993	RUDY
1.994	RADIOLAND MURDERS
1.995	JUST CAUSE

10% de descuento

Programa ContaWin 1.03 y curso completo

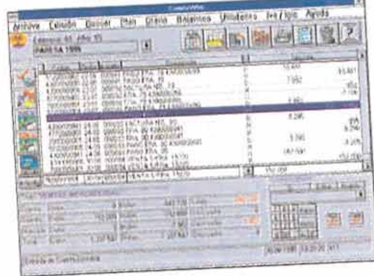


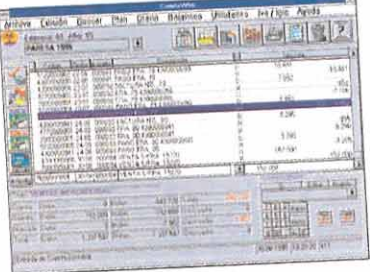
Programa completo Contawin 1.03
+
Curso de 180 páginas

~~4.995 pesetas~~ **Ahora 4.495 pesetas**

• El curso

Un libro de más de 180 págs. a todo color, elaborado conjuntamente por el catedrático D.Miguel Angel Sánchez Martín, experto en contabilidad, y los técnicos de ISLA SOFT, S.L.,





• El programa

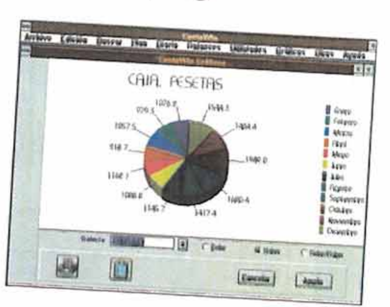
El programa CONTAWIN es el primer paquete de contabilidad para Windows desarrollado en España y adaptado a la legislación contable vigente, que le permitirá manipular sus asientos contables con una sencillez y flexibilidad que nunca imaginó.

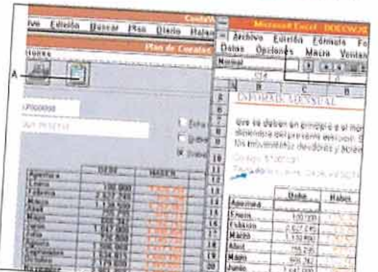


• Conversores

Incluye conversores que permiten pasar a Windows, a gran velocidad y sin ningún esfuerzo, aquellos registros contables que tuviésemos en los siguientes programas:

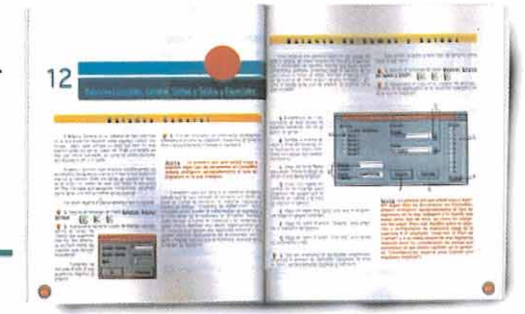
- ContaPlus
- Logic LAB
- Logic Conta
- Prisma G/3





• Modelos

Incluye modelos personalizables que permiten ver la comunicación de CONTAWIN con otras aplicaciones Windows, especialmente la hoja de cálculo EXCEL.



REQUISITOS DEL SISTEMA:

- *386 ó superior*
- *Windows 3.1 ó pos.*
- *DOS 3.1 ó posterior*
- *4 Mb de RAM*
- *Tarjeta Gráfica (EGA, VGA, XGA, SVGA)*
- *3 Mb libres en disco duro para Contawin y 14 Mb en Works.*
- *Ratón recomendado*

Muy buenas, camaradas. ¿Qué, os apetece charlar sobre vuestras últimas aventuras y combates? Efectivamente, no os habéis equivocado de lugar, pues aquí vamos a tratar de esos mismos temas. Pero antes hay que aguantar el rollo del moderador: venga, sólo unos parrafillos.

MANIACOS DEL CALABOZO

Que, por supuesto, dedicaré a lo de siempre. O sea, a contaros qué andanzas hay en oferta para los más osados. Y a fe que por fin el panorama ha tomado un cariz halagüeño. El exceso de trabajo que se avecina puede acabar con la dosificación de más de uno. Menos mal que el año es bisiesto: un día más para jugar.

Por supuesto, la primera mención de honor va para «Dungeon Master II: Legend of Skullkeep»..., del que espero empezar pronto a recibir cartas. ¿Por qué nunca me hacéis caso a la primera? Luego, dos años tras la salida del juego descubrís que es bueno, como ha pasado con «Lands of Lore» o la saga «Might and Magic». No me hagáis lo mismo con este, por favor...

... A menos que pospongáis sus incógnitas para sumergiros en «Stonekeep», que es otra verdadera maravilla. Tan imprescindible como el anterior, tiene un interface basado en un espejo que es realmente original.

Pero las sorpresas del mes las constituyen las dos últimas publicaciones de SSI, basadas ambas en su nuevo mundo, el llamado World of Aden. Responden al nombre de «Thunderscape» –ya os lo cité hace un mes– y «Entomorph», y ambos superan con creces todo lo que nos había ofrecido SSI hasta el momento. Del segundo sólo os diré que una plaga de insectos amenaza al protagonista, incluso con su mutación.

Y vuelvo a dejar para posterior ocasión la charla sobre «Ultima IX», «Lands of Lore II» o «Arena II», o el nuevo JDR de Interplay basado en su sistema Descent.

Lo que no vamos a dejar para más tarde es el siempre olvidado Rincón del Maniaco Novato, que hoy os dará un pequeño truco que puede aclarar las cosas a más de un recién llegado a estas aventurillas.

EL RINCÓN DEL MANIACO NOVATO

Los JDRs suelen transcurrir en escenarios bastante inmensos y poblados por toda suerte de criaturas. Como consecuencia hay una gran variedad de objetos, provinientes de tal diversidad. Objetos de los que el aventurero encuentra muchos en sus exploraciones.

Sigo con el circunloquio. Entre tales objetos, y sufriendo de forma decisiva tal variedad, se encuentran unos muy importantes: las armas y las armaduras –cascos, escudos, guantes...–. El problema estriba en que uno siempre quiere usar –o llevar puesto, según el caso– la mejor de las que haya encontrado en cada momento.

Para saber esto hay una forma inmediata de actuar: te colocas el objeto en uso, y en el siguiente combate seguro que lo descubres. Los riesgos de esta actuación son evidentes, y como el arma no responda según lo esperado, bueno, puede suponer un serio disgusto.

En los JDRs en que tal duda se plantea, suele haber tiendas en que comerciar con los objetos. La forma más eficaz de conocer qué arma es mejor se ciñe al principio de "la calidad se paga". Dicho de otra forma, de las armas que vas encontrando, aquella por la que te paguen más en la tienda será mejor. Las demás puedes venderlas, de paso, sin mayor problema.

Para las armaduras, junto al anterior, puede bastar con ver cómo varían los puntos de AC –Armour Class– del personaje al cambiarle la prenda que lleva por la encontrada. Por cierto, os recuerdo que suele convenir que bajen.

Salgamos ya de este rincón para juntarnos con los veteranos en el centro de la sala. Hala, muchachillos, vosotros primero.

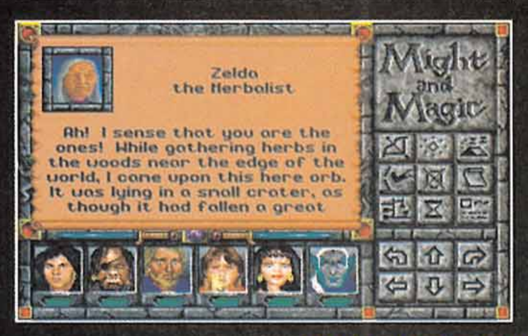
OTROS MANIACOS

Javier Fraile, de Getafe (Madrid), abre el fuego hablando de «Darkside of Xeen», cuyas preguntas expongo y respondo. La primera ya se trató en pasadas reuniones: qué hay que decir para conseguir el cáliz de la torre del Norte. Si te fijas, las lecciones consisten en decir sólo las vocales de las frases; cuando te preguntan qué buscas, responde con el mismo formato, o sea: dado que buscas un

cáliz –chAllcE, en inglés– debes responder "AIE". La llave del Templo de Bark te la dará Nibble, curioso personaje que habita cerca de Castleview, cuando le hagas un par de favores. Y en cuanto a la de la torre del Oeste, está dentro de la misma. ¿Cómo es posible? Macho, si no te das cuenta, es que estás en las nubes. También insiste con la clásica pregunta de «Ishar II»: ¿cómo entrar en la posada Blue Velvet sin ser apresado?

Javier colabora con un curioso truco para asegurarse el suministro de gemas: matar a Sandro –Necropolis– sin darle el corazón; por cada vez que le demos el pasaporte nos da 100 gemas. Y, como buen maniaco, Javier aprovecha para otorgar sus seis puntos mensuales, cuatro para «Darkside of Xeen» y dos para «Ishar II».





Otro que reparte sus puntos entre esas sagas, pero a distintos miembros, en concreto, tres para «Ishar III» y los otros tres para «Might and Magic III» –la frase del Tres: "Tres tristes tigres..."–, es el misterioso Dalsihm, de origen desconocido. A ver si os enteráis de que aquí el único misterioso puedo ser yo, hombre. El caso es que sus preguntas son –¿lo adivináis?– tres y versan sobre «Ishar III». La pólvora de Kalonia la encontrarás en una posada de nombre muy similar a la procedencia de la pólvora. Para abrir la segunda puerta deberás presentarte a la hora adecuada en el teatro y con el objeto que te ha de dar Fidius en agradecimiento a tus favores. Y en cuanto a los trajes para entrar al palacio, los encontrarás en una casa del norte de la ciudad, cuya llave dejarán unos ladrones de las proximidades, eso sí, una vez los pacifiques por las armas.

David Valera, de Burgos, empieza con su tiroteo de preguntas hablando de «Lands of Lore». En cuanto a tus problemas con los fantasmas de la Torre Blanca, espero que los consejos dados en pasados números te sean de ayuda: a ellos me remito. En cuanto a la famosa entrada a las cavernas Catwalk, sí, la que está en la posada de Bruno, no os preocupéis –lo digo en plural porque no es David el único que pregunta sobre ella–, que se abrirá cuando llegue el momento. Primero, centraros en confeccionar el elixir y enseñarle vuestra capacidad culinaria al Concilio.

En «Ultima VIII: Pagan», ya ha ejercido como enterrador de Lothian, y ahora Vividos, el nuevo Nigromante, le encomienda realizar un peregrinaje –que eso significa "pilgrimage"–. David, obediente, lo ha realizado, sin encontrar nada en el Pit of Death. Bueno, habrás de escarvar mejor en el citado agujero. Y en cuanto a qué hacer ahora, ¿se te ocurre algo mejor que hacerte Teurgista? Venga, tío, estoy seguro que si estudias lo suficiente sacarás adelante el difícil examen de la isla Argentrock.

Y en cuanto a tu pregunta de «Ultima VII», confieso que no sé de qué generador triangular hablas. Os recuerdo que es conveniente que me deis todas las indicaciones que podáis en vuestras preguntas: localización del enigma, objetos que lleváis..., lo que se os ocurra. Por otro lado, David nos informa que ha concluido los tres capítulos de «Might and Magic» publicados en nuestro país, así como «Shadowcaster» –otro excelente juego del que apenas se ha hablado en nuestro foro– y «Ultima Underworld». Finalmente, los imprescindibles y casi acostumbrados votos: cuatro para «Lands of Lore», y uno para «Ultima VII» y «Might & Magic III». Venga, deja ya libre el estrado.

Se acabó lo que se daba. Hemos charlado un poco de algunos juegos, y la próxima sesión nos aguarda impaciente. ¿Saldrá por fin «Dungeon Master II» a la palestra? Una buena pregunta. También os recuerdo que habremos de votar dos veces, aunque una carezca de importancia. Lo que sí que os puedo asegurar es que: el próximo mes, más.

Ferhergón

CALABOZOLISTA

Quizá esta sea la última ocasión en que uno de los juegos que forman esta lista sea uno de nuestros preferidos: la llegada de «Dungeon Master II» y de «Stonekeep» será el causante de tal situación, no cabe duda.

Como veis, repito el primer párrafo de la lista pasada, y lo seguiré haciendo hasta que acierte, para lo que no creo que falte mucho.

«Lands of Lore» recupera el trono tras dos meses de descanso, y siguen sin caerse de la lista «Pagan», «Clouds of Xeen» y «Shadowlands», lo que prueba que los clásicos pueden venir muy bien en épocas de carestía como la que hemos vivido. Finalmente, entra «Darkside of Xeen» sustituyendo a su hermano «Might and Magic III».

El excelente «Lands of Lore», nuestro número uno un mes más, puede que resulte un duro hueso de roer, incluso para los pesos pesados que se avecinan.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

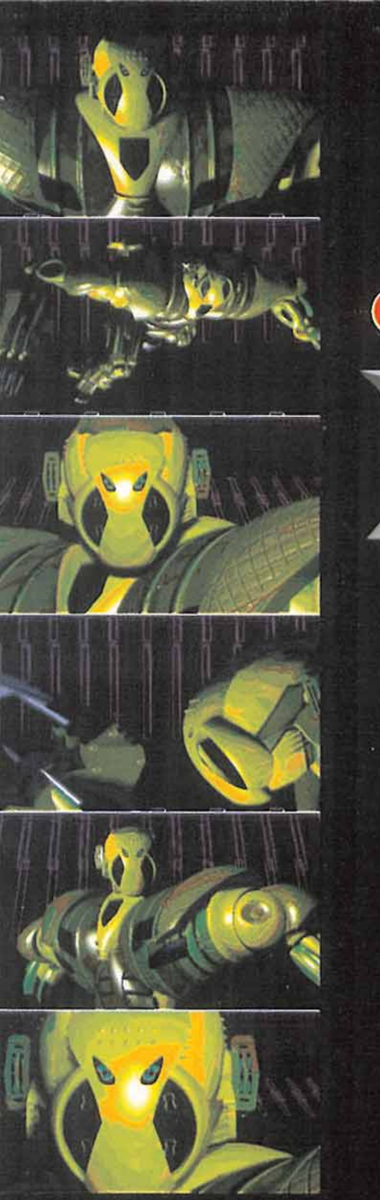
1.- Lands of Lore
2.- Ultima VIII: Pagan
3.- Might and Magic IV: Darkside of Xeen
4.- Shadowlands
5.- Might and Magic IV: Clouds of Xeen

NOTA IMPORTANTE Para participar en esta sección sólo teneis que mandarnos una carta a la siguiente dirección: Micromanía, C/Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña MANIACOS DEL CALABOZO

MIRAGE/ACCLAIM
Disponible: PC CD-ROM, PLAYSTATION, SATURN
V. Comentada: PC CD-ROM
ARCADE

megajuego

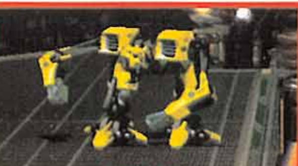
RISE 2

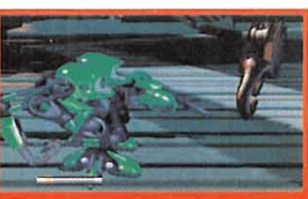


LOS ROBOTS ATACAN DE NUEVO. «RISE 2», LA CONTINUACIÓN –O INCLUSO SE PODRÍA DECIR LA AMPLIACIÓN Y RECTIFICACIÓN– DE «RISE OF THE ROBOTS», LLEGA PARA ABRIRSE PASO EN EL CADA VEZ MÁS COMPLICADO Y COMPETITIVO MUNDO DEL BEAT'EM UP, DONDE YA NO BASTA TAN SÓLO CON OFRECER UNOS CUANTOS PERSONAJES DÁNDOSE MAMPORROS ENTRE SÍ. POLÍGONOS, TEXTURAS, GRÁFICOS DIGITALIZADOS, RENDER Y OTRAS TÉCNICAS SON YA ASIDUAS DEL GÉNERO QUE, POCO A POCO, TIENDE A OFRECER, ANTE TODO, CALIDAD VISUAL. LA PRIMERA ENTREGA DE «RISE 2» FUE TODO UN HALLAZGO EN ESTE SENTIDO, PERO SE LEVANTARON NO POCAS VOCES ALERTANDO ANTE SU ESCASA OFERTA DE OPCIONES Y UN DISCUTIDO NIVEL DE JUGABILIDAD. AHORA, MIRAGE PARECE QUERER ACALLAR COMENTARIOS MALICIOSOS, CON TODO –¿TODO, TODO...?– LO QUE SE ECHABA EN FALTA EN EL PROGRAMA ORIGINAL.

Pero no cabe duda que «Rise of the Robots», pese a todo, era una auténtica delicia visual. El uso de "3D Studio" en el diseño gráfico, o la gran calidad de las secuencias cinemáticas, daban al usuario lo que otros juegos sólo habían soñado, o ni siquiera habían intentado.

Con el tiempo, un hardware cada vez más potente, y la aplicación e investigación constante en nuevas técnicas de diseño y programación, han ido, y no sólo en los juegos de lucha, ofreciendo más y más calidad a todos los niveles al usuario. Por tanto, la posible innovación del juego original ya no levanta excesiva admiración. Así, y recordando toda la polémica que en muchas versiones se creó en torno a «Rise», ¿cómo es posible que Mirage se haya decidido a lanzar una continuación? La primera respuesta lógica sería los posibles beneficios. Mirando hacia atrás, se pueden obtener cifras como más de un millón de copias vendidas del primer programa, contando todos los formatos. Sí, sería lógico esperar, quizá no un éxito similar, pero sí al menos unos suculentos dividendos para la empresa. Pero olvidemos este razonamiento, ya que cae por su propio peso al conocer que, en el mismo momento de lanzar «Rise of the Robots», Mirage ya tenía previsto el desarrollo de «Rise 2». Tal es así, que en el mismo momento en que el equipo de artistas y diseñadores gráficos acabaron su tarea en la primera parte, y los programadores se pusieron manos a la obra con el código, aquellos ya comenzaron su tarea para este «Rise 2. Resurrection».

UNA CUESTIÓN ESTÉTICA

Una de las nuevas opciones que Mirage ha incluido en «Rise 2» es un detalle puramente estético, pero que ofrece una cierta variación sobre los combates. Al escoger un robot, es posible cambiar el color del mismo haciendo rotar una paleta de 64 tonos diferentes.
En la práctica, esto no afecta para nada al desarrollo del juego, pero al menos no limita la lucha a ofrecer siempre el mismo aspecto. Sin embargo, y ya que está disponible, no queda más remedio que comentar que alguno de estos colores queda un poco... cómo decirlo, llamativo. Quizá más de lo debido. Y es que nadie duda de lo relajante que puede ser contemplar un objeto rosa, pero en un robot no queda muy propio. ¿O tal vez sí?

Salvo

Vandal

Chromax

LA SEGUNDA REBELIÓN

Prime-8

Cyborg

Insane

War

Deadlift

Cuando menos, revelador de cierta filosofía y política de empresa –¿para qué perder tiempo esperando resultados?–.

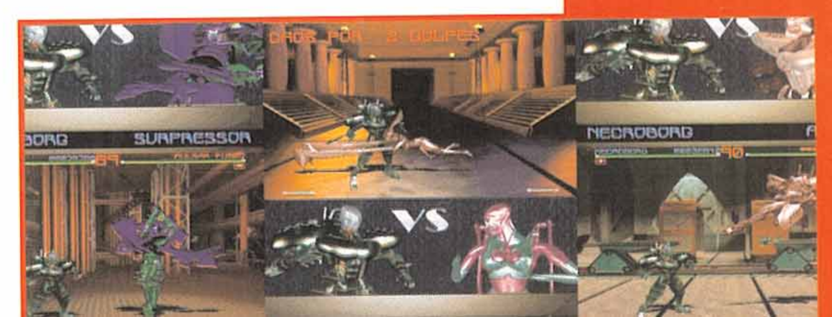
UN NUEVO COMIENZO

Al igual que ocurrió en la primera parte, Mirage decidió otorgar al argumento una marcada importancia. ¿Para qué, en un juego de lucha? Bien, tengamos en cuenta varios puntos. Por ejemplo, que el programa original derivó en la publicación de una novela, con el mismo título del juego, y actualmente está en desarrollo una serie de animación para TV que parte del guión original. Por tanto, no es de extrañar que se haya querido dar esta relevancia al guión, también ahora.

Es posible que algunos recuerden que, en «Rise of the Robots», el desarrollo del guión condicionaba –excepto en la opción de dos jugadores o de "training"– el tener inevitablemente al cyborg como protagonista, y único luchador a escoger. Pero ahora los guionistas se las han ingeniado con una excusa tan válida como cualquier otra –demasiado extensa como para relatarla con detalle– para que el jugador pueda elegir libremente cualquiera de los dieciocho personajes disponibles. Sí, dieciocho.

El salto, desde luego, es respetable cuantitativamente, al pasar de los siete robots de la primera parte a los del presente programa. Pero la cosa es aún mejor, al tener en cuenta que existen hasta diez personajes ocultos, no seleccionables, entre los que se encuentra el gran e inevitable enemigo final, que sigue siendo el viejo amigo Supervisor –o Supervisora, dado su femenino, aunque agresivo, aspecto–.

Pero continuemos con las novedades, y sobre todo con los números. Los irrisorios dos movimientos –al menos– especiales, han pasado ahora hasta un mínimo de quince. En



LA GRAN SORPRESA

Nada menos que diez personajes ocultos se han incluido en «Rise 2».

De la nada al todo, o algo parecido. Y es que en Mirage han decidido que nadie pudiera echarles en cara, en esta ocasión, que su producto no resulte satisfactorio ni variado. Sobre todo, variado.

Sin embargo, el hecho de que sean diez –bueno, en realidad nueve más el Supervisor– no es algo concluyente para el desarrollo. De hecho, es raro que una partida completa, en la que, supongamos, lleguemos hasta el final del juego, aparezcan más de cinco de estos robots, ya que su inclusión en los combates es totalmente aleatoria.

Como ya podréis imaginar, cuando uno de estos robots se cruce en nuestro camino habrá que andarse con más cuidado del normal, ya que todos sus golpes y ataques, hasta los más sencillos, restan una enorme cantidad de energía a nuestro luchador. Espectaculares en fondo y forma, Mayhem, Assault, Anil 8, Naden, Rack, Sane, Vitriol, Surpressor, Ard One y el propio Supervisor son, en la práctica, el auténtico enemigo a batir. El resto se puede considerar como un simple aperitivo.

CHROMAX

Una herramienta de sabotaje industrial reconvertida en una perfecta –y engrasada– máquina de matar, cuya agilidad radica en sus complejos sistemas hidráulicos.
Entre las habilidades de Chromax se encuentra la de utilizar partes de su cuerpo como arma arrojadiza, tal es el caso de su cabeza.
Especialista en proyectiles de fuego, su movimiento de terminación es de los más espectaculares, al hacer explotar a su enemigo esparciendo todos sus miembros por una extensa área.

GRILLER

Uno de los más poderosos robots en Electrocorp. Su exposición al virus ha sido tal que ha provocado en él una curiosa adicción al mismo, que calma gracias a la ingestión de un sucedáneo, el "Smartex", mediante la aspiración del humo de una especie de puro.
Se trata de una modificación de Prime 8, aunque tan o más poderoso que éste.
Sus armas principales son casi idénticas a las de Prime, aunque es mucho más experto en el uso de los proyectiles de plasma.

PRIME 8

El gran mono de la cibernética. Un gorila mecánico tan brutal como parece a primera vista. Sin duda, es uno de los más poderosos robots existentes, al que se ha optimizado el nivel de agilidad, para compensar la pérdida de tamaño respecto al prototipo original. Sus combos son mortales de necesidad, pudiendo asestar hasta quince golpes seguidos sin apenas esfuerzo, como, por ejemplo, con su "pinball attack".
La exposición al virus le ha convertido en un verdadero maniaco capaz de cualquier cosa.

CRUSHER

Un viejo conocido de la afición. Su extraña apariencia causa cierta confusión en los sensores de sus enemigos, que tienden a considerarlo como un rival inferior, y lento en sus movimientos, aunque no haya nada de cierto en este dato.
La infección que ha provocado en él el nuevo virus aumenta su hostilidad hasta niveles exagerados, además de proporcionarle la facultad de lanzar proyectiles de ácido al oponente.
Su movimiento final es la desmembración total del enemigo.

INSANE

Uno de los más curiosos habitantes de Electrocorp. Un ingenio biomecánico que, en su día, fue construido como conejillo de indias para pruebas de la actuación de determinados virus orgánicos. Fueron estas mismas pruebas las que le volvieron bastante inestable y cada vez más agresivo. Tal es así, que es capaz de atacar a todo lo que se mueva sin la menor provocación.
Su arma favorita son un par de bates que utiliza con destreza aterradora.




ROOK



Una derivación del antiguo Sentry. Es el encargado de vigilar y salvaguardar el acceso al Supervisor.
Parece haberse inmunizado contra el virus, aunque no resulta indestructible, pese a su fiero aspecto. Ha aprendido a manejar su cohete dorsal, que es capaz de utilizar como arma, así como eficaz sistema defensivo, esquivando al enemigo. Los proyectiles de fuego, a la vez que su demoledora patada, son sus armas principales. La explosión del enemigo en el golpe final, la Supernova, es ciertamente espectacular, y temible.

CYBORG

EL viejo héroe ha sido reprogramado, armado y preparado para el combate por el propio Supervisor.
Se le ha dotado de una extraordinaria agilidad, gracias a la que le resulta sumamente sencillo efectuar todo tipo de combos, además de la posibilidad de utilizar proyectiles de fuego.
Su movimiento de exterminio se denomina metástasis, y consiste en una serie de golpes que, literalmente, machacan al enemigo en cuestión de segundos.

LOADER

El viejo montón de chatarra, utilizado para tareas de carga y descarga, se ha convertido en un asesino. Su enorme y variado armamento, y su gran fuerza física le han otorgado las cualidades de un depredador. Ha pasado de simple robot a ser casi vivo, con una facultad diabólica, como si se tratara de un vampiro cibernético. Es capaz de "robar" energía a sus oponentes.
Sus ataques favoritos tienen como protagonista, evidentemente, la electricidad. Rayos y cargas eléctricas son lanzadas constantemente por Loader, en combate, exterminando a sus rivales abrasándoles.

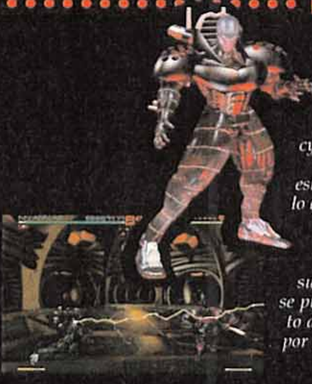
DEADLIFT

Originalmente concebido como soldado y encargado de mantener la ley y el orden en Metropolis 4. Un robot para la paz, convertido en un asesino perfecto.
Su reprogramación, y la exposición al virus A, marca entre sus objetivos prioritarios –y casi únicos– la aniquilación total de cualquier otra forma de vida que no sea la suya.
Su forma favorita de acabar, de una vez por todas, con el enemigo, es la detonación del mismo.

LOCKJAW

Una variedad militar del Loader, específicamente diseñado como base móvil de misiles. Es decir, una combinación de soldado y vehículo todoterreno.
Hace de los misiles, en múltiples variantes, su principal fuerza, pese a contar con una imponente presencia física. Asimismo, es capaz de utilizar andanadas eléctricas y golpear con terrible precisión y eficacia.
Su golpe definitivo acaba con la electrocución del oponente.

DETAIN

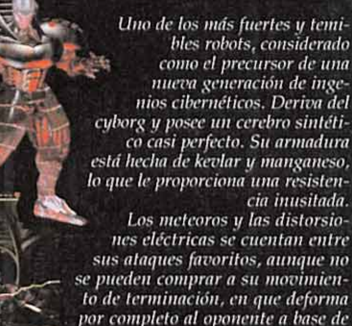


Diseñado con la filosofía de un Policía Militar, su función principal es la de aniquilar a los objetivos humanos marcados por el Supervisor.
El virus A ha trastornado su percepción del entorno, confundiendo al resto de robots como personas de carne y hueso.
Su peculiar manera de pensar, en función de órdenes que son ley, y se han de cumplir a rajatabla le llevan a utilizar sus armas láser ante la desobediencia. Una segunda orden no cumplida de Detain, provoca en el infortunado enemigo la electrocución, aunque oficialmente el robot lo llame, "ejecución de la pena capital".

NECROBORG



Uno de los más fuertes y temibles robots, considerado como el precursor de una nueva generación de ingenios cibernéticos. Deriva del cyborg y posee un cerebro sintético casi perfecto. Su armadura está hecha de kevlar y manganeso, lo que le proporciona una resistencia inusitada.
Los meteoros y las distorsiones eléctricas se cuentan entre sus ataques favoritos, aunque no se pueden comprar a su movimiento de terminación, en que deforma por completo al oponente a base de golpes.



ellos se incluyen combos, movimientos especiales, lanzamientos de proyectiles –al menos uno por robot–, etc., etc., incluyendo movimientos de exterminio final, o dicho más claro, "fatalities".
Por si alguien quería más cantidad aún, se han aumentado los frames por animación en cada robot, los movimientos básicos, las animaciones y..., los escenarios –por supuesto–, contando casi todos ellos con algún tipo de interacción con los luchadores. No está nada mal, por ahora. Pero sigamos indagando en lo que oculta «Rise 2».



TODO PERFECTO... O CASI

Tenemos claro, hasta el momento, que «Rise 2» ofrece todo aquello, en cantidad, de que adolecía el original. Bien. Pero, ¿y el resto?
La mejora técnica ha redundado en una más veraz animación de los luchadores, y los diversos sistemas empleados en el diseño gráfico –en esta ocasión, además de "3D Studio" para el render, se ha hecho necesario el uso de productos Alias para las animaciones de ciertos planos de los escenarios, y la combinación de bitmap y render en algunos efectos de los golpes especiales– ofrecen una fachada más espectacular y atractiva. Pero, al mismo tiempo, se mantienen, del primer «Rise», esas ligeras deficiencias en la paleta utilizada en cada ocasión, ya que los diseños originales se han realizado con una base de miles y

SALVO

Una modificación del droide "War" –el antiguo exterminador–. Porta dos machetes como arma principal de defensa y ataque, e incluye un potente lanzallamas, capaz de reducir a cenizas a los adversarios más duros. Bastante ágil y resistente. Se trata del único modelo de robot realmente diseñado como máquina de combate, por lo que su pequeño tamaño no supone una verdadera garantía de victoria al enfrentarse a él. Es capaz de lanzar los machetes y disfruta con el uso del lanzallamas, que utiliza bastante a menudo. Su movimiento de exterminio es la cremación.

SUIKWAN

General samurai. Su entrenamiento ha hecho de él un experto en artes marciales y tácticas y estrategia de combate. Dotado de un alto sentido del honor en la lucha, su tarea principal es restaurar el orden en el edificio de Electrocorp. Los primeros prototipos de Suikwan poseían la facultad de la autodestrucción si fallaban en su misión, pero no se sabe si en el modelo definitivo se ha mantenido. En apariencia, no se ha visto afectado por el virus A, quizá debido a su alto nivel de inteligencia. Experto en el uso de la energía Chi, su movimiento final consiste en proyectar electricidad hacia el interior del enemigo, provocando una suerte de combustión espontánea.

VANDAL

Modificación de Loader. Se trata de un insectoide en el que se han implantado dos sierras mecánicas en lugar de brazos, y una sierra circular que utiliza para sus ataques especiales. Totalmente fuera de control por el virus, entre sus objetivos se enmarcan todos aquellos seres, humanos y robots, que se crucen en su camino. Su falta de agilidad y sus lentos movimientos quedan compensados por la facilidad con que alcanza al enemigo lanzándole andanadas de ácido.

STEPPENWOLF

Se trata de una unidad de artillería pesada. móvil, especializada en duros combates en primera línea. Entre su armamento se encuentra un cañón de 30 mm montado en su pecho, y una ametralladora doble de uranio. Como Griller, es un adicto al "Smartex", y de una inestabilidad lógica preocupante. Para él, el resto de robots tan sólo son meros objetivos para prácticas de tiro. Le encanta pulverizar a sus enemigos.

V1 HYPER

El rey de los asesinos, tal y como lo soñó el Supervisor. Se trata, de hecho, de una modificación directa del primer cuerpo de éste. Posee un látigo en su cabeza que domina con maestría, ejecutando golpes tan extraños como demoledores. No se conoce si fue diseñado antes o después del ataque del virus A, cosa que acrece de importancia si se tiene en cuenta su potencial destructivo. Su frágil aspecto contrasta con la brutalidad de sus movimientos de exterminio, machacando al contrario sin piedad.

WAR

EL genuino robot de combate. Un soldado cibernético perfecto. Dotado de una estructura, un esqueleto, de titanio puro y un recubrimiento de polímeros que le otorga una gran resistencia. Entre las modificaciones efectuadas en él por el Supervisor se encuentran las granadas, de las que hace uso siempre que puede, pero el alcance real de sus nuevas posibilidades de lucha son desconocidas.

millones de colores, y el juego no presenta más que 256.

Por otro lado, la compleja labor de generación de los gráficos, y su posterior inclusión en un conjunto, genera un conflicto "típico": al no existir unas tablas de bitmap "tradicionales" en los luchadores, la detección de colisiones se complica más de lo normal. Para solventar el problema, la decisión ha sido bastante salomónica, aunque nada novedosa. A cada uno lo suyo. O dicho de otro modo, lo que se ha hecho ha sido colocar a cada luchador en un plano diferente –algo utilizado en multitud de juegos–.

Esto facilita bastante las tareas de programación, con la contrapartida de que en más de una ocasión "canta" en exceso la superposición de gráficos, dada la técnica de diseño utilizada. Lo mismo ocurre –que sigue ocurriendo, deberíamos decir– con la máscara de los luchadores sobre determinados fondos.

Todo esto, en definitiva, no afecta demasiado en la práctica al factor jugabilidad, pero ahí está.

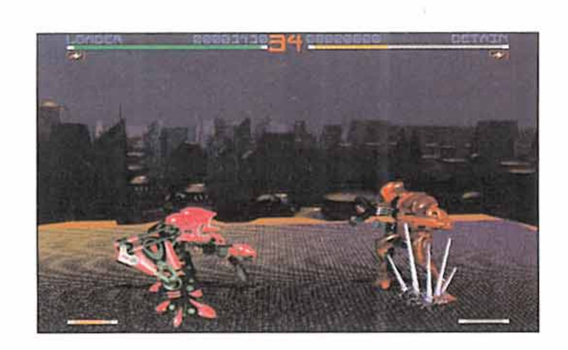
¿Y LA JUGABILIDAD?

La cantidad también ha influido en este apartado. Además, la mayoría de movimientos especiales, siendo algunos bastante complejos, se efectúa de forma relativamente sencilla, aun con el teclado.

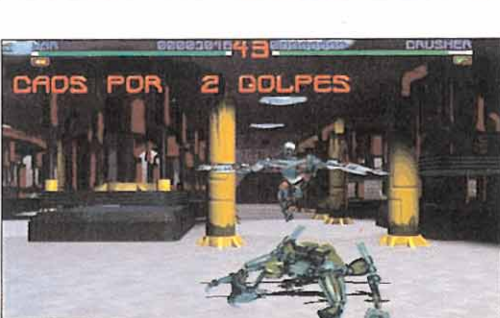
Huelga decir que un pad de cuatro botones, en juegos como «Rise 2», se convierte en la panacea, pero no resulta indispensable, contra lo que se pueda imaginar. La variedad y la –relativa– sencillez en el control, convierten así al programa en un producto de jugabilidad bastante elevada. El punto de la inteligencia artificial también contribuye a ello, al resultar –en los niveles de dificultad más altos– casi imposible encontrar esas "rutinas" –aunque alguna hay, con lo que se puede avanzar bastante– con las que acabar el juego gracias al mismo golpe demoledor, repetido hasta la saciedad.

Pongamos, además, un ejemplo que resulta al tiempo bastante original. Si conseguimos dominar los movimientos especiales, y acabamos por descubrir los de exterminio final, al ejecutar a un enemigo podemos apropiarnos de su modelo de proyectil –y por tanto, aumentar las habilidades del personaje–. Existen seis tipos de proyectil –fuego, hielo, ácido, plasma, eléctrico y misiles–, y un número similar de modos de terminación











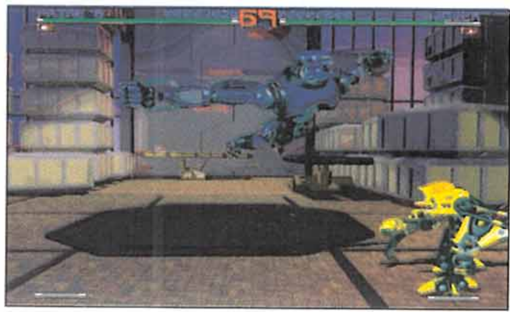




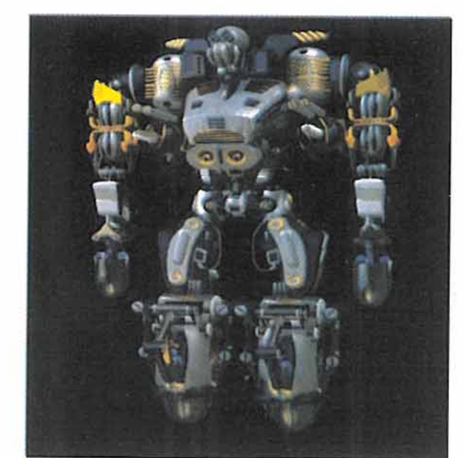














–incineración, explosión, desintegración, electrocución, pulverización y deformación total– que se reparten entre los veintiocho luchadores, efectuándose de distintas maneras.

Lo que sí se echa en falta en este momento, es que, exceptuando el modo de dos jugadores, no existe variación en el sistema de juego. No hay torneos de ningún tipo, tan sólo la opción de ir acabando sistemáticamente con un enemigo tras otro, como si de un modo "historia" se tratara. La única variante reside en el nivel de dificultad, que se gradúa mediante una barra, y no con un sistema de parámetros fijos –los típicos niveles–, y la posibilidad de cambiar el personaje cada vez que somos eliminados y deseamos continuar en el punto en que nos quedemos.

NUESTRA OPINIÓN

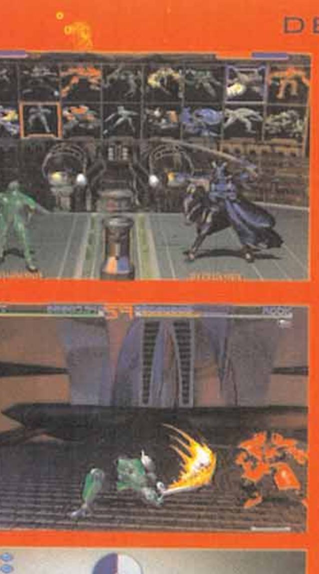
Lo que queda con todo esto de «Rise 2» es un producto de calidad muy notable. Un juego de lucha bastante bien realizado, con un buen puñado de virtudes y también algunos defectos. Respecto a «Rise of the Robots», el salto cualitativo va a la par del cuantitativo. Aunque no llegue a convertirse en el beat'em up definitivo, también es cierto.

Casi todos los detalles del juego han sido bastante cuidados: excelente calidad gráfica, una banda sonora muy cañera –repitiendo Brian May como compositor y colaborador de lujo para el tema principal–, variedad de acción, espectaculares efectos –algunos–... Un buen juego, en conclusión, aunque no –ni mucho menos– perfecto.

¿Veremos entonces –puestas así las cosas– un «Rise 3» en el que Mirage alcance su sueño de realizar el juego de lucha definitivo, con gráficos renderizados? No nos extrañaría en absoluto. Siempre se pueden incluir mejoras a todos los niveles, y aunque nadie ha confirmado que ya se esté trabajando en ello, tampoco ha sido un dato desmentido.

F.D.L.

DE NUEVO, EL HARDWARE



Aunque, curiosamente, «Rise 2» es de esos juegos que no necesitan del Pentium definitivo para funcionar de forma más que aceptable, el detalle de la resolución gráfica –VGA o SVGA– sí depende en gran medida del hardware disponible.

Mientras que para utilizar la más baja resolución, en 320x200 y 256 colores, basta con un 486 DX33 y 4MB de RAM, en SVGA los requisitos no bajan de un DX2 a 66 MHz y 8MB de memoria.

La diferencia entre ambas representaciones en pantalla es realmente considerable, con el handicap añadido de que la VGA hace que los defectos de diseño resalten mucho más, pese a ganar en velocidad de juego. Esto no quiere decir que se deba despreciar esta resolución, ya que el conjunto posee un buen nivel, pero hace que «Rise 2» se convierta en un juego de lucha más, sin ofrecer nada excesivamente espectacular.





LO BUENO: **El salto cualitativo producido respecto al juego original. La gran variedad de movimientos. Está en español.**

90

LO MALO: **Algunos defectos, si no importantes, sí evidentes en cuanto a la colisión de gráficos.**

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1.995

LO MEJOR VISTO EN SATURN

AM3/SEGA
Disponible: SEGA SATURN
ARCADE

PODRÍAMOS COMENZAR HABLANDO DE «SEGA RALLY», PARA SATURN, DICIENDO QUE ES EL MEJOR JUEGO APARECIDO PARA ESTA MÁQUINA DESDE SU LANZAMIENTO. Y, A PARTIR DE AQUÍ, CON LAS IDEAS CLARAS, LANZARNOS A SU EXAMEN. ¿HA LLEGADO SATURN A SU LÍMITE CON ESTE CD? TAMPOCO ES ESO. PERO LO DE ANTES NO ES UNA EXAGERACIÓN.

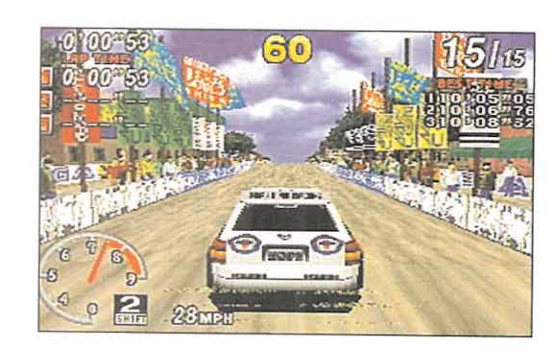
RECOMENDADO • RECOMENDADO • MICROmanía

AM3 parece que ha sido el primer equipo en orientar correctamente las tareas de programación en los diversos procesadores de Saturn, explotando cada uno en sus posibilidades reales, o al menos intentándolo.
«Sega Rally» posee una fidelidad al original encomiable, en su esencia, que ha ido mucho más allá en la práctica, incluyendo novedosas opciones que hagan pasar inadvertido al usuario, familiarizado con la recreativa, las diferencias técnicas existentes entre este formato y el doméstico.
La facilidad de Saturn para manejar polígonos, y texturas multicromáticas –a diferencia del Model 2, donde la programación de este particular se efectúa en paleta monocroma–, ha tenido en «Rally» el mejor aprovechamiento visto en Saturn, gracias a Tetsuya Mizuguchi y su equipo. El resultado ha sido una sensación verdadera de velocidad, con una ágil generación de gráficos –obviemos el tema de la generación en el plano del horizonte, porque siempre será la asignatura pendiente de Saturn en juegos de este tipo; aunque se ha disimulado de tal modo, que no se hace notar en exceso–, sin olvidar el detalle de haber conferido al programa una jugabilidad extrema.
"Es mucho más importante que el usuario disfrute y se divierta, a que goce de una maravilla técnica que le aburra", afirma Mr. Mizuguchi. Pero, ¿y si se le ofrece ambas cosas? Ésa es la gran virtud de «Sega Rally», una sabia combinación de ambos ingredientes en su justa medida.







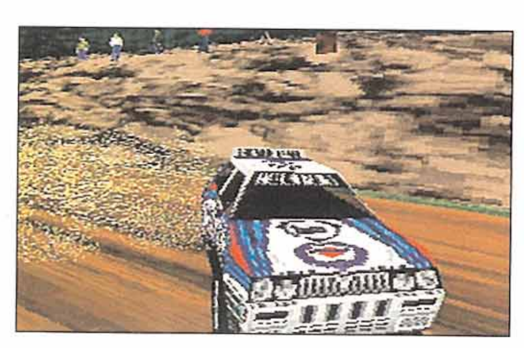


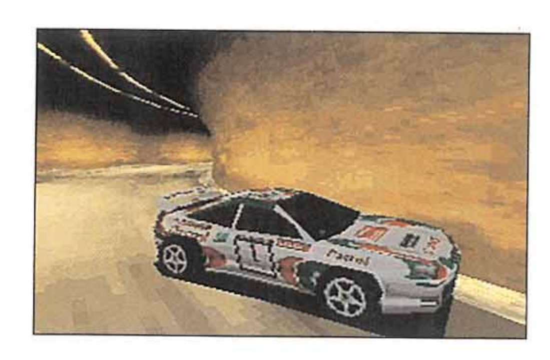
La inclusión, antes mencionada, de diversas opciones nuevas, como el Lancia Stratos –que no está disponible al principio– y un circuito extra –"Lake Side"–, así como la posibilidad de configuración –al gusto del consumidor– de los dos vehículos disponibles en primera instancia, competición variada –"time attack", dos jugadores a pantalla partida con múltiples variantes de torneo, etc.– y un largo etcétera de detalles, hacen que «Rally» no sólo sea el mejor programa a nivel técnico visto hasta la fecha, en Saturn, sino el más –o uno de los más– jugable.

Diversión, calidad y variedad. Una receta simple cuyos ingredientes no siempre se encuentran en abundancia, y que hay que saber combinar en la proporción adecuada. Como en «Rally». Y punto.

F.D.L.







HABLAMOS CON...

TETSUYA MIZUGUCHI, Productor de AM3.

Pese a su juventud, Tetsuya Mizuguchi está considerado como uno de los grandes genios del software de los 90. Es uno de los principales integrantes de AM3, y ha trabajado en proyectos como «Manxx TT», una de las recreativas más espectaculares de este año, «Sega Rally», o la adaptación a Saturn de este mismo título. Recientemente, visitó Madrid, y aprovechamos para intercambiar impresiones con el hombre que ha diseñado uno de los mejores programas vistos en Saturn.

MICROMANÍA: *Hablemos de «Manxx TT» –una recreativa basada en las carreras de motos de la Isla de Man–, su más reciente título, aún en desarrollo. ¿Qué diferencias se podrán encontrar entre esta máquina y otras, como «Sega Rally»? ¿Veremos este juego en Saturn, en el futuro?*

TETSUYA MIZUGUCHI: La principal es que se trata de una máquina que proporciona una experiencia de juego total. Es un simulador total, en el más amplio sentido de la palabra. Mucho más que «Rally». El diseño de la cabina responde a todas las situaciones que se pueden ver en pantalla. Si una moto derrapa, el jugador se mueve respondiendo a esa acción. Y viceversa. La disposición de los altavoces, la recreación de una moto auténtica y las distintas acciones del juego, ofrecen una sensación de pura diversión y una experiencia de juego total.

Respecto a una adaptación a "Saturn"... Bien, aún es demasiado prematuro. Depende de muchos factores. En Saturn hay que compensar la diferencia de tecnología con la recreativa, con una mayor diversión, siendo, además, fiel al original. Si «Manxx TT» tiene éxito, y la gente demanda una versión en Saturn, posiblemente habrá una versión en Saturn, pero aún no es algo definitivo.

MM.: *¿Qué herramientas de trabajo suelen utilizar en AM3, en el desarrollo de un juego como éste?*

TM.: Trabajamos con Silicon Graphics y programas de diseño gráfico bastante conocidos, existentes para este soporte. Para la programación utilizamos gran variedad de paquetes de software. Cada parte del juego requiere el uso de un software distinto. Los circuitos, las motos, los decorados..., en cada apartado utilizamos un software diferente. Sólo cuando tenemos que combinar todos esos datos, con información que afecta a varios de esos apartados, nosotros mismos desarrollamos las herramientas necesarias que permiten ese trasvase de información.

MM.: *En el desarrollo de «Rally» para Saturn, ¿fue muy complicado realizar la versión doméstica de una máquina tan espectacular?*

TM.: La verdad es que sí. Durante nueve meses tuvimos que realizar un considerable esfuerzo. Hay que tener en cuenta que más que una adaptación, hay que hablar de un juego nuevo, ya que las diferencias técnicas entre ambos soportes obligan a una reprogramación y rediseño totales.

Saturn es un hardware muy bueno para este tipo de juegos, pero exige un gran esfuerzo. Cada vez se nos hace más fácil programar en Saturn, aprovechando mejor sus posibilidades, pero es complicado introducir todo un juego como «Rally». La reducción de polígonos y algún que otro detalle técnico se ha compensado con nuevas opciones y un nuevo coche. La opción de dos jugadores fue lo más complicado. Había que reducir a la mitad los polígonos para conseguir velocidad y jugabilidad, perdiendo cierto detalle. Pero el conjunto es tan real como la recreativa. Lo que siempre intentamos hacer es conseguir una buena simulación. Para ello, probamos los coches auténticos, buscamos el asesoramiento de pilotos, etc. Pero en Saturn, sobre todo, hemos buscado la diversión por encima de la tecnología.

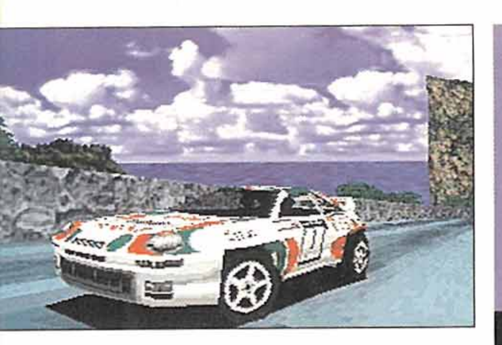
> **"Más que una adaptación, hay que hablar de un «Sega Rally» nuevo, ya que las diferencias técnicas entre la recreativa y la doméstica obligan a una reprogramación y rediseño totales."**

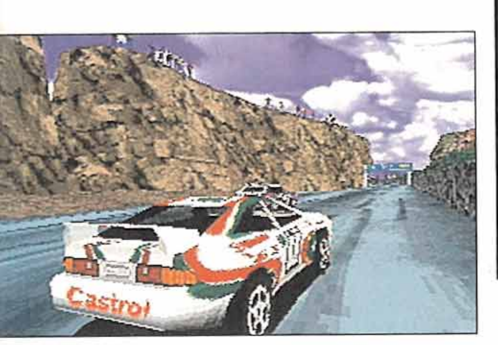
MM.: *¿Qué cree que le faltaría a Saturn para lograr una mayor fidelidad a los juegos de recreativa, en cuanto a calidad técnica?*

TM.: Tengamos en cuenta una cosa. Un programador, siempre se ve limitado por el hardware, por cualquier hardware. El público siempre exige más y más calidad técnica, pero esa no es la solución.

Saturn es un hardware doméstico excelente. Se podrían introducir más y mejores procesadores, lectores más rápidos, placas más potentes... Podríamos hacer lo mismo que en una recreativa, pero disparando los costes del hardware. Eso no tiene demasiado sentido.

Es mucho más importante no obsesionarse con la calidad técnica y conseguir juegos realmente divertidos, aunque también sea importante que resulten técnicamente buenos. Por eso, más que imitar la realidad tal como es, siempre hay que ir





LO BUENO: ***«Sega Rally» es bueno, es divertido y muy, muy jugable. Una excelente combinación que va a hacer disfrutar de lo lindo a los "viciosillos" de los arcades de coches.***

94

LO MALO: ***La generación de los gráficos en el horizonte, algunos detalles en los efectos sonoros y cierta pérdida de polígonos en tramos muy concretos, son los fallos que hemos encontrado.***

un poco más allá en los juegos. La realidad, tal cual, puede no ser demasiado divertida, vista en un juego.

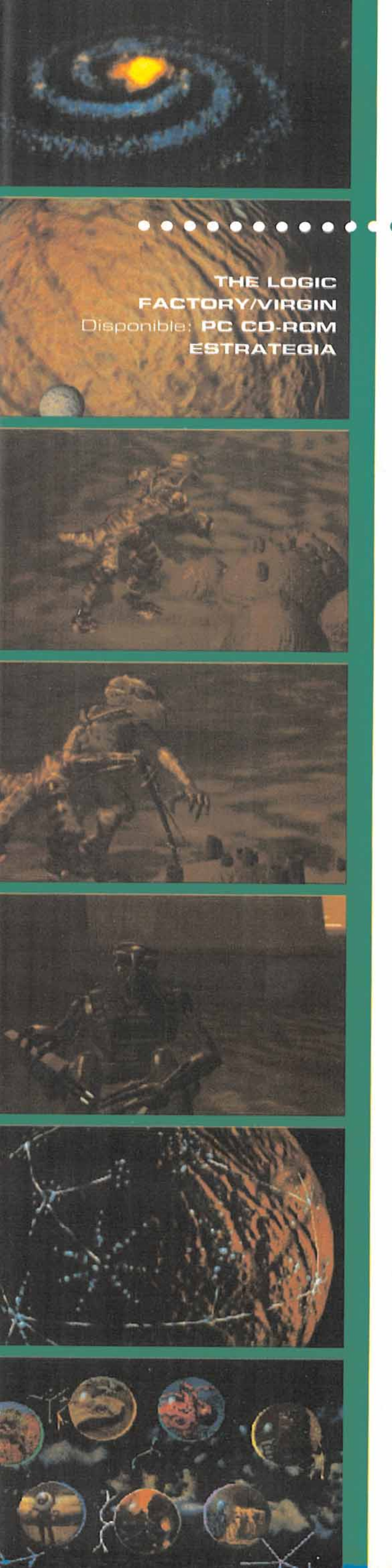
A la hora de hacer un juego siempre planteamos cuatro objetivos. El primero sería una buena ambientación. Esa sensación de estar inmerso en la acción, con los sonidos, las imágenes, etc. Después, plantear un reto posible, como la oportunidad de superar a otro jugador en una carrera. Después, la simulación, es decir, un componente de realismo alto, pero no exagerado. Y, por fin, la competición, la oportunidad de luchar en un sentido amplio por conseguir algo.

MM.: *¿Tiene algún nuevo proyecto en mente?*
TM.: Bueno, ahora estamos volcados finalizando «Manxx TT». Cuando hayamos concluido, empezaremos con algo nuevo.

MM.: *¿Tal vez «Sega Rally 2»?*
TM.: ¡Quién sabe! Es una buena idea. Todo es posible...







ascend

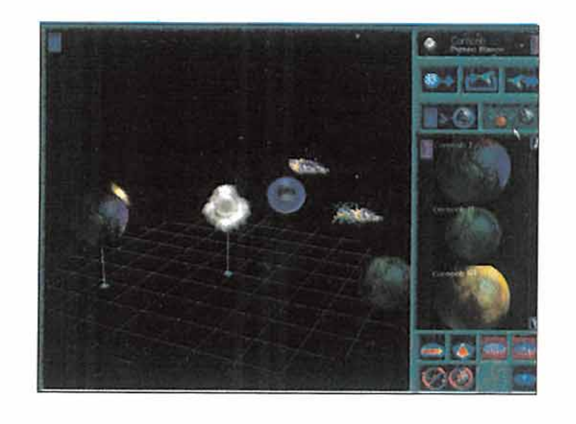
COGEMOS POR UN LADO «CIVILIZATION», POR OTRO «MASTER OF ORION», LOS METEMOS JUNTOS EN UNA COCTELERA, LO AGITAMOS BIEN, Y OBTENEMOS «ASCENDANCY», EL NUEVO JUEGO DE ESTRATEGIA DE VIRGIN DESPUÉS DEL GRAN ÉXITO DE «COMMAND & CONQUER».

Aunque no parta con tanto gancho ni sea tan atractivo exteriormente como el de Westwood, sus cualidades le harán obtener unos resultados similares.
Somos una raza puesta en un planeta en un pequeño sistema solar que a su vez forma parte de una inmensa galaxia. Desde nuestra inverosimilitud tenemos el no extinguirnos como primera obligación, y el expandirnos por el espacio como herramienta para ello. Creced y multiplicaos, que dicen los textos bíblicos.
Y, poniéndonos manos a la obra, levantamos prácticamente de la nada, con los recursos que se supone que el planeta nos proporciona, y tras bastante tiempo, nuestra primera construcción. Si es un "agriplot" darás más prosperidad al planeta y tu raza crecerá; si construyes una fábrica, tus nuevas creaciones se llevarán a cabo en menos tiempo; y si levantas un laboratorio, habrás comenzado tu investigaciones para ampliar los conocimientos de tu raza. Tu misión no ha hecho más que comenzar.

NOS PASEAMOS POR EL UNIVERSO

Tras la primera estructura vendrán otras muchas más que poblarán nuestro planeta. Por eso, en cuanto los avances tecnológicos nos lo permitan, crearemos nuestra primera nave espacial con la que exploraremos nuestro sistema solar, y después el resto de la galaxia. En nuestro paseo por el espacio nos encontraremos planetas de muy diverso tamaño y condición, de los que procuraremos colonizar los más grandes y mejor dotados para la producción. Tampoco nos podemos demorar mucho, pues nos interesa tener el mayor número de colonias posibles para que el progreso sea más rápido.
Será raro que en todo este tiempo no hayamos contactado con otra raza, que nos hará saber que no estamos solos en el universo y que ellos también quieren su parte. Nuestra actitud hacia ellos puede ser pacífica, lo que no evita la puñalada por la espalda; cooperativa, intercambiando conocimientos científicos y de rutas estelares; o violenta, con lo que nos prepararemos para batallas espaciales e invasiones planetarias. En cualquier caso, queda patente que la diplomacia juega un papel importante en «Ascendancy».
Como también lo es, y mucho más, la investigación. Gracias a los laboratorios iremos efectuando descubrimientos científicos que nos permitirán construir nuevas naves, armamento, edificaciones, recursos tecnológicos, etc., además de abrirnos caminos hacia otras investigaciones más avanzadas. Esta cadena evolutiva de investigaciones es clave para aumentar nuestro poder y posibilidades. Por esto es vital la colonización de











AUGE Y CAÍDA DE LAS RAZAS

planetas con ruinas arqueológicas con conocimientos que pueden estar a años luz en nuestra línea de investigación y que nos darán avances científicos impensables.

EVALUACIÓN DE UNA EVOLUCIÓN

Es muy difícil crear buenos –y gratificantes para el usuario– juegos de estrategia cuyo desarrollo se base en una evolución producida a partir de una serie de factores básicos que se combinan para dar lugar a otro más complicado.

A pesar de ello, hay muchos ejemplos que todos conocemos, que nos plantean un grandioso objetivo a largo plazo que tendremos que lograr partiendo de cero. A medida que el juego transcurre vamos aumentando nuestro dinero, conocimientos o posesiones en el sentido más amplio. Esta evolución propicia que cada vez haya más ciudades que controlar su producción y defensa, más unidades que mover, y más aspectos de futuro que planear para prever nuestro éxito cada vez más cercano..., o lejano. Es entonces cuando llega el momento en que el juego se vuelve gigantesco, grandioso, enorme, con multitud de frentes abiertos, y en muchos casos, incontrolable.



«Ascendancy» tiene al inicio un desarrollo muy lineal y algo lento con muy pocas acciones que realizar, salvo limitarnos a esperar que pase el tiempo y consigamos ponernos en marcha definitivamente, y encauzar nuestros proyectos de exploración y colonización. Estos primeros pasos en el juego son los MÁS importantes, aunque está claro que todo lo que se tuerce se puede enderezar...

Como el final de «Ascendancy» no está definido en una fecha o en un punto y como la expansión de las razas no puede detenerse, pues rara vez lo hace si no es con la extinción, esto nos lleva a un callejón sin salida: la guerra.

Llegará un punto en el juego en que nos veamos abocados a la lucha, ya sea bien por provocación o por iniciativa propia cuando nuestra evolución se haya detenido y necesitemos más conocimientos, más planetas y más poder. Nuestra actitud y las características de nuestra raza pueden ser las que sean, y jugar el juego como queramos, pero el combate llegará, por lo que estad preparados para ese momento.

LO BUENO: La potencia del entorno de juego y los completos menús de ayuda on-line que integra y que complementan al manual. Todo ello en perfecto castellano.

89

LO MALO: Partida tras partida se pueden depurar fallos e intentar hacerlo mejor, pero la estrategia a seguir siempre es la misma. Tras un tiempo jugando con él las acciones a realizar se repiten.

MÁS VIRTUDES QUE DEFECTOS

Es lógico que «Ascendancy» participe de los aspectos buenos, y los no tan buenos, de este tipo de juegos. A primera vista, puede no ser atractivo para el público en general, pues sus gráficos no son espectaculares, ni es una explosión de acción y polígonos renderizados. Pero no se trata en modo alguno de un juego restrictivo. Cualquiera lo puede jugar, pues es sencillo y agradable de manejar, con un interfaz estándar de los mejores en la actualidad, y con montones de textos de ayuda, todos ellos en castellano, como los menús y el manual.

Los aspectos gráficos y sonoros del juego siguen unos buenos patrones de realización, pero lo realmente importante está en el contenido, escondido tras los menús y las opciones. Un desafío estratégico dotado de una jugabilidad alta con una línea de desarrollo comprensible para cualquiera. Requiere predisposición, mucho de uso de materia gris, y un poco de paciencia para la parte final del juego cuando la inmensidad del mismo nos invita a abandonar o el tedio de hacer siempre lo mismo nos invade. Definitivamente, es un hecho que con tantos y tan buenos juegos se va a generalizar el amor por la estrategia, que ya era hora.

C.S.G.



LO QUE NO TRAE EL MANUAL,

El manual que incluye «Ascendancy», aunque correctamente realizado, es espartano tratándose de un juego de estrategia, pero sus carencias se suplen dentro del programa. Y es preferible, sin olvidar la importancia de un nutrido manual, que los juegos que lo requieran, y no sólo los de estrategia, cuenten con una buena ayuda on-line que nos dé información puntual de todos sus aspectos mientras estamos en la partida. Y si está en nuestro idioma, mejor que mejor.

Pues no contentos con estas facilidades, las han engrosado con un tutorial integrado en el juego dividido en siete secciones para que aprendamos a jugarlo rápidamente. En cada una de ellas el programa hace un recorrido automático en el que se nos muestra su manejo y se nos explican sus opciones. Es algo así como un "aprenda «Ascendancy» en media hora", que es más o menos lo que tardaremos en visualizarlo. Una inclusión muy acertada. No dejéis de aprovecharlo.

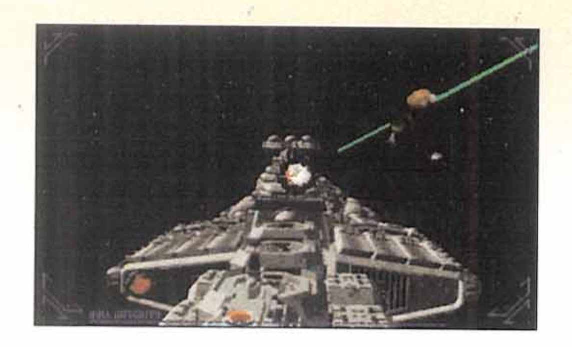
Si el render, la compresión de vídeo digital por software, varios CD's de programa, o aspectos similares fueran algo totalmente nuevo, podríamos afirmar que nos encontramos ante el título de la década. Sin embargo, todos sabemos que estas son cosas a las que poco a poco nos estamos acostumbrando. Pero ofrecerlo todo, en un conjunto que de manera global posea una calidad más que notable, y olvidándonos de todo lo relacionado con la originalidad, siempre tiene ese punto de satisfacción que se anda buscando al adquirir un juego. Y eso, y no otra cosa, es lo que ofrece «The Hive».

RAINBOW AMERICA/ TRIMARK
Disponible: **PC CD-ROM (WINDOWS 95)**
En preparación: **PLAYSTATION**
ARCADE



EN BUSCA DEL EQUIPO PERFECTO

THE HIVE







Nada nuevo bajo el sol. O sobre él. Un arcade que recuerda a mil y un títulos conocidos –hasta se podría decir que les rinde un ligero homenaje–. Esa es la tarjeta de presentación de Rainbow America y Trimark con «The Hive». Un juego que sigue una línea muy parecida a «Rebel Assault» y/o «Chaos Control», «Cyberia», etc., etc., dotado de gran calidad técnica, un elevado número de fases en las que se hace gala del dominio de varias técnicas de programación, por parte de sus creadores, y –punto importante que remarcaremos hasta la saciedad– exclusivamente para Windows 95 –lo contento que se va a poner Bill Gates–.

Así puede quedar definido, por el momento, «The Hive», aunque sea muy a grandes rasgos.



PARA GATILLOS INQUIETOS

Pero sí. Está claro que las líneas anteriores pueden resultar tan vacías como uno quiera, y no despejan las posibles dudas que surjan respecto a mil y un detalles del juego. Por eso es necesario aclarar algunos aspectos, los esenciales, que deben decidir al usuario de Windows 95 –insistimos– a hacerse con «The Hive».

La acción se sitúa en el espacio –nada demasiado original–, y el protagonista pasa a ser un astronauta-mercenario-héroe en sus ratos libres, que debe salvar al universo del caos que se avecina, y su posible –y total– destrucción por parte de los malos de turno.

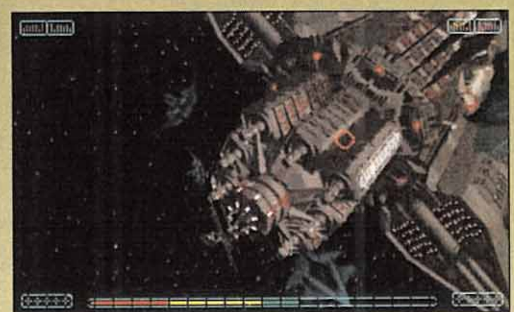
A partir de ahí, veinte fases por delante en las que –al igual que en cualquiera de los juegos antes mencionados– nuestra tarea se limita, salvo contadas ocasiones, a tener buena puntería y reflejos. Un cursor es nuestra herramienta, que habrá que utilizar con la mayor agilidad posible, para destruir los distintos blancos que irán apareciendo por la pantalla –casi







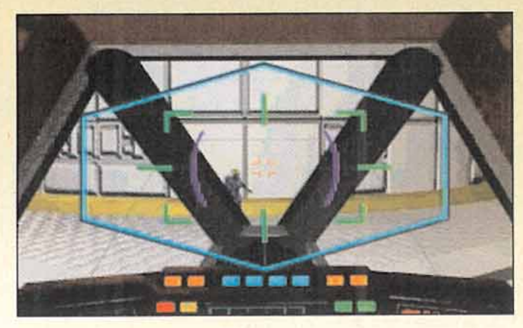
siempre en movimiento y a gran velocidad– en fases de combate en el espacio exterior, a pie, montados en un jetpac o haciendo "raids" sobre bases alienígenas hostiles. Acción, sin más problemas.
Hasta aquí, el desarrollo del juego. A partir de este instante, las comparaciones –siempre odiosas, pero qué remedio–.



TRAS LA ESTELA DEL ÉXITO

Si programas como los que todos ya sabemos, han resultado un éxito –la mayoría, al menos– de crítica y ventas, ¿por qué no agrandar un camino ya hecho? Y si no ha sido esto lo que han pensado los programadores de «The Hive», por ahí le rondó. Pero, eso sí, era necesario dar una personalidad propia al producto.
La técnica entra en este momento en juego. Para empezar, una apuesta –arriesgada– por el sistema operativo exclusivo a utilizar en PC –o sea, el invento del tío Bill–. Para continuar, la posibilidad de disfrutar del juego en SVGA y paleta de 16 bits, es decir, 65.000 colores en pantalla –aunque una configuración menor también es posible–. Siguiendo con el tema, y dada la estructura cinematográfica, intercalando secuencias cinemáticas con las de acción, utilizar el render para todo lo relacionado con gráficos, y un algoritmo propio de compresión-descompresión de vídeo, que permitiera almacenar el extenso programa en tan sólo dos CDs. Porque, sí, como en «Rebel Assault», el programa entero es como una gran película interactiva –popular término, vive Dios, y... ¿acertado?– en vídeo, comprimida en CD-ROM.
Tiene, todo hay que decirlo, algunos defectos relacionados con la superposición de los sprites y el excesivo detalle de unas máscaras que se hacen notar más de lo necesario, así como fotogramas intermedios –casi inevitable en una compresión FMV– no excesivamente nítidos. Pero con la velocidad del juego, no afectan demasiado al conjunto ni a la acción.





LA CALIDAD SE PAGA

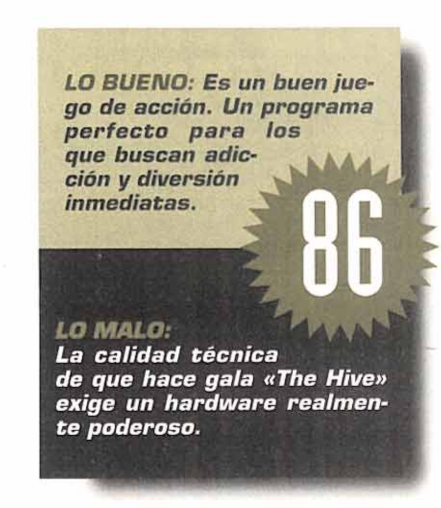
Y bien, ¿qué tenemos entonces? Un juego realmente notable, con gran calidad gráfica, sonora, extenso y..., ¿variado? Pues tanto como el propio concepto original puede dar de sí. Y siguiendo con las mil y una comparaciones, es que no hay vuelta de hoja con este tipo de programas. Todos tienden a ofrecer la mayor calidad posible, técnicamente hablando, pero al que busque otra cosa que no sea acción pura y dura, no les dirá absolutamente nada, por muy bien hechos que estén –y «The Hive», por cierto, lo está–. Apuntar y disparar lo más rápido posible. Y ya está.
«The Hive» se sitúa, así, en su género en un escalón bastante alto. Porque es un programa estupendo, pero que encuentra su talón de Aquiles en el hardware.
Olvidaos de los requisitos mínimos –aunque el juego funcione, que funciona, en un DX2 con 8MB de RAM–. Para jugar –con todo lo que esto quiere decir– a «The Hive» se necesita un equipo bastante potente. Lo más potente que se pueda –pongamos, como ejemplo, que un Pentium a 90 MHz, con 16 MB de RAM, y un lector CD 3X ó 4X, sería una buena referencia–.
Y claro, Windows 95.

F.D.L.

¿VÍDEO O VÍDEO, SEÑOR?

Estas dos imágenes representan dos maneras diferentes en la práctica, pero idénticas en su fondo, de un concepto, de una técnica: el vídeo digital.
Cada cual con su algoritmo particular –y más o menos eficaz, según el caso– de compresión y descompresión de imagen y sonido, pero apostando claramente por otras dos técnicas radicalmente distintas: imagen real e imagen renderizada.
Últimamente se tiende a combinar ambos tipos en muchos juegos –la lista podría ser interminable–, pero está bien claro que entraríamos en una polémica sin fin. ¿Es mejor apostar por una superproducción cinematográfica, o por un superior esfuerzo en el diseño gráfico? Los resultados –siempre hablando de videojuegos– pueden ser igualmente satisfactorios, pero el público –¡ah, siempre el público!– es el único que puede conceder el laurel del ganador.

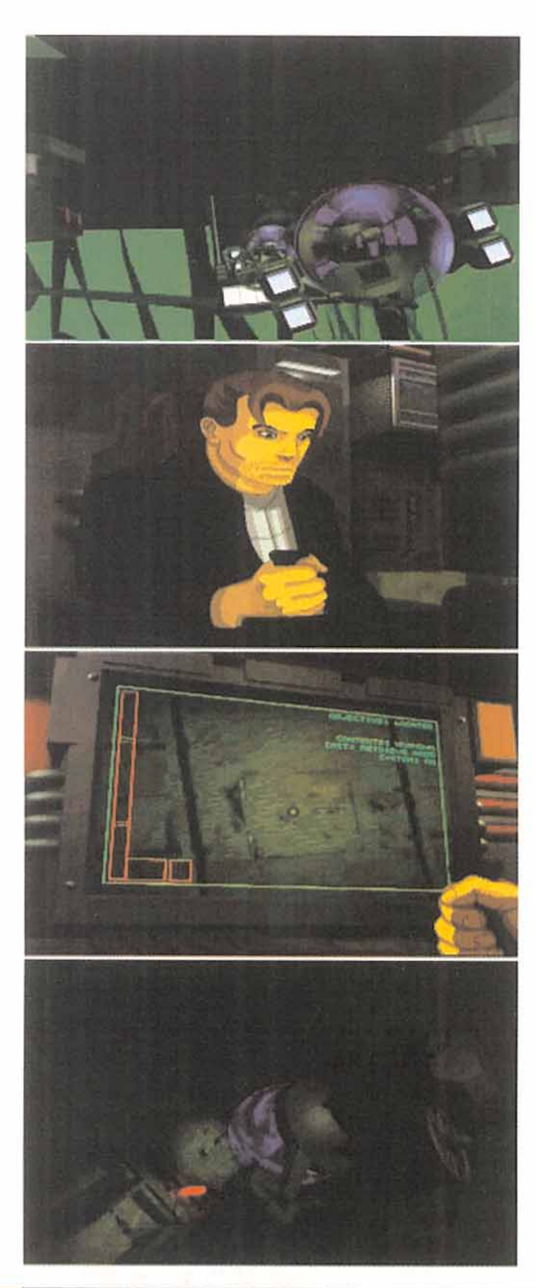




LA TÉCNICA FRENTE A LA ORIGINALIDAD

WETLANDS

LA CADA VEZ MÁS EVIDENTE FALTA DE ORIGINALIDAD DEL SOFTWARE –SIEMPRE HAY EXCEPCIONES, CLARO– PARECE AUMENTAR A LA PAR QUE EVOLUCIONAN LAS TÉCNICAS DE PROGRAMACIÓN Y LOS CADA VEZ MÁS SOFISTICADOS MÉTODOS DE DISEÑO GRÁFICO. «WETLANDS» ES UN EJEMPLO PERFECTO. UN ARCADE CUYO DESARROLLO NO RESULTA NOVEDOSO EN ABSOLUTO, PERO QUE SORPRENDE GRATAMENTE POR LA COMBINACIÓN DE TÉCNICAS QUE UTILIZA, Y UNA NOTABLE CALIDAD.



Si una compañía como Lucas, Virgin, EA o cualquiera de las "majors" del mundillo, hubiera desarrollado «Wetlands», se presentaría como una gran superproducción. Por contra, la aparición del programa ha sido bastante más discreta de lo imaginable. Y eso que, tras un primer y fugaz vistazo, y un par de partidas, es posible apreciar que el producto posee un buen puñado de virtudes..., y también unos cuantos importantes defectos.

ANTE TODO, LA ACCIÓN

Concebido como un producto para el entretenimiento inmediato, «Wetlands» es uno de esos numerosos programas que han seguido la línea trazada por productos como «Cyberia» y «Rebel Assault», poniendo en manos de los usuarios un arcade de idea básica simple: apuntar y disparar con la ayuda de un cursor –un caso muy similar a «The Hive», por ejemplo–.

Tal es así que, por no dar, ni el manual, ni las primeras partidas, dan una visión clara al jugador de cuál es el objetivo último a conseguir. Obviamente, éste acaba por descubrirse, pero no es hasta un rato largo, tras ponerse frente al monitor, cuando se empieza a vislumbrar mínimamente por donde van los tiros.

El manual, no es más que lo que podríamos considerar un prólogo a la acción. Diseñado como un mini cómic, nos cuenta una pequeña historia referente a una hecatombe climática, y un futuro pasado por agua para la humanidad. Y a partir de aquí, se nos deja solos frente al peligro.

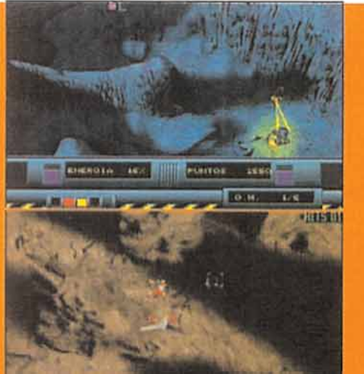
Lo que llega en este momento es una rápida sucesión de fases en las que lo único importante son los reflejos y algo de puntería.

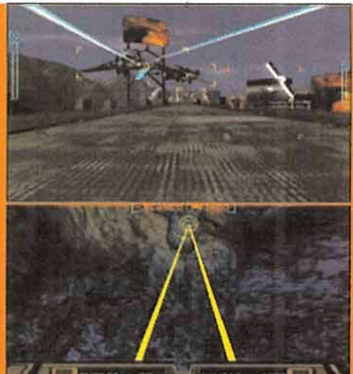
La acción se estructura a modo de película de animación, en la que el jugador se ve inmerso asumiendo el papel protagonista –que no queda demasiado claro si es el de héroe o villano–, y arrasando cuanto se ponga por delante. Aunque con la salvedad de que en ciertas ocasiones –muy pocas, esa es la verdad– es necesario pensar antes de disparar.

ANIMACIÓN Y OTRAS COSAS

Quizá la mayor virtud de «Wetlands», y olvidándonos de momento del nivel de calidad que posea en ciertos aspectos, radica en la combinación de técnicas de diseño gráfico que Hypnoptix ha utilizado en la realización del juego. O sea, gráficos renderizados y bitmap tradicional en 2D, animados, mezclados y mostrados en vídeo digital. Sí, de nuevo los, cada vez más populares, algoritmos de descompresión, atacan sin piedad.

Casi todos los escenarios, y alguna secuencia corta intercalada entre la acción, tienen a la generación de gráficos tridimensionales como principal aliada. Y sobre estas imágenes se superponen, de manera constante a lo largo del juego, gráficos 2D diseñados y animados "a la





NOS HEMOS VISTO ANTES, ¿VERDAD?

A ver quién acierta antes a qué juego pertenece cada una de estas pantallas... Fácil, ¿no?... ¿no? Sí, es más que evidente que las ideas originales brillan por su ausencia, de forma alarmante y continua, a la hora de hacer un juego. Todo se resume en una sola cosa: técnica.

Entretenimiento inmediato con bonitos gráficos. Esa viene a ser la máxima últimamente en el software. Y sí, se busca –evidentemente– entretenimiento, a la hora de comprar un juego. Y también se busca buena calidad gráfica. Y también comprobar que los programadores y diseñadores se ganan los garbanzos con su depurada técnica... Sí. Vale. De acuerdo. Pero estamos llegando a un punto en que entre cinco, seis, o más juegos que se puedan contemplar en una estantería, dé completamente igual escoger uno u otro, ya que terminan por mostrar en pantalla secuencias calcadas entre sí. Unas con un señor con una

HYPNOTIX/NEW WORLD COMPUTING
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE

vieja usanza", fotograma a fotograma, como en cualquier corto y/o largometraje del género, que no son tan perfectos como en una película, pero son bastante buenos en general.

Y claro, no se puede pasar por alto un importante detalle: el idioma. «Wetlands» está, íntegramente, traducido al castellano. Esto es, textos y diálogos. Un enorme esfuerzo por parte de la distribuidora, cuyo resultado ofrece un buen nivel de calidad global, pero con algún que otro fallo –y ni somos puristas del doblaje, ni dudamos de la profesionalidad de los actores responsables–, en ciertas escenas en las que el entusiasmo en la entonación no está a la misma altura que en la mayoría de las secuencias del programa.

En definitiva, «Wetlands» es un juego atractivo. Cierta originalidad en el diseño, que no en el desarrollo, y el aliciente del idioma, le convierten en un producto notable. Quizás, a estas alturas, no ofrece demasiado como para convertirse en un bombazo, pero es innegable que el conjunto es bastante sólido.

F.D.L.



LO BUENO: ***Es entretenido, relativamente adictivo y variado. Una curiosa y eficiente combinación de técnicas de diseño y animación. Totalmente en castellano.***

87

LO MALO: ***La irregularidad de la entonación en el doblaje de ciertas escenas. Y que, pese a la relativa variedad, todo es tan simple como apretar continuamente un botón.***

pistola, y otras con un robot con un láser en el brazo. Uno tendrá que rescatar a la chica de turno, y otro salvar al mundo de la invasión alienígena. Pero los dos dispararán a los bichos-robots-naves que se les crucen por delante, corriendo-volando-nadando por el mismo –o casi– pasadizo de la base enemiga, etc. O sea, que la originalidad ha muerto, así que recemos por su ¿eterno? descanso, y gritemos –qué remedio–, ¡viva la técnica!

MISIÓN CRITICAL

LAS ODISEAS ESPACIALES PARECEN ESTAR DE MODA ÚLTIMAMENTE EN EL MUNDO DEL OCIO INFORMÁTICO. ESTE MES SE SUMA LA PUBLICACIÓN DE «MISSION CRITICAL», EL NUEVO TRABAJO DE LEGEND DISTRIBUIDO POR VIRGIN GAMES, OTRO PROGRAMA AMBIENTADO EN EL FUTURO CON NAVES Y GUERRAS GALÁCTICAS DE POR MEDIO, PERO EN ESTE CASO SE TRATA DE UNA AVENTURA GRÁFICA. EL FUTURO MÁS "HI-TECH" VISTO DESDE OTRO PUNTO DE VISTA.

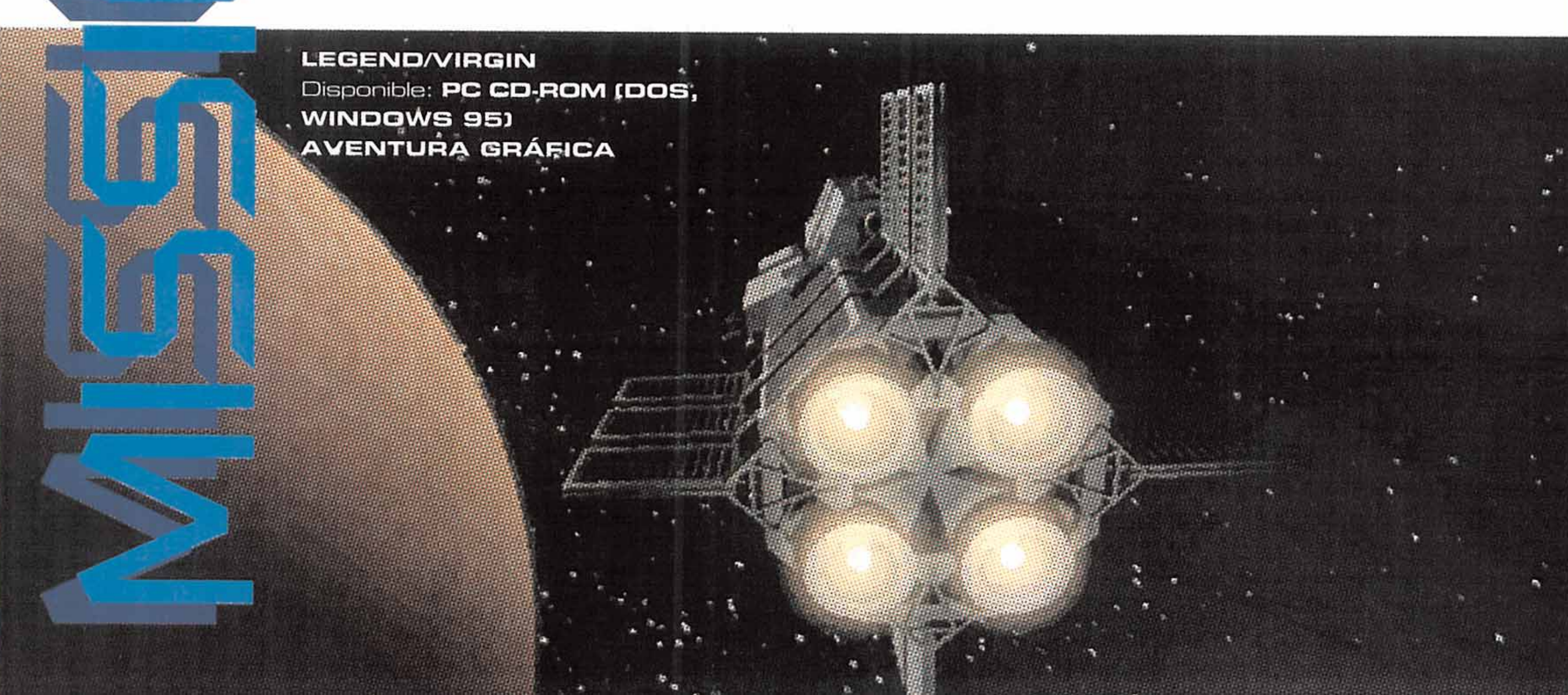
Sin embargo, aunque tratándose de un concepto de juego por completo diferente, «Mission Critical» tiene muchas cosas en común con el resto de títulos, digamos, espaciales, del momento. Por ejemplo, el vídeo. La introducción de más de diez minutos en SVGA con la que se presenta la aventura está realizada al más puro estilo cinematográfico, combinando personajes reales con fondos 3D renderizados con un altísimo detalle. Y de nuevo aquí encontramos otro denominador común: la participación de actores famosos que proporcionan, en este caso a la "intro", esa estética "de cine" que tanto nos gusta. En esta ocasión, los elegidos han sido Michael Dorn –con bastante menos maquillaje que en «Star Trek: The Next Generation»– y Patricia Charbonneau –«Robocop 2»–.



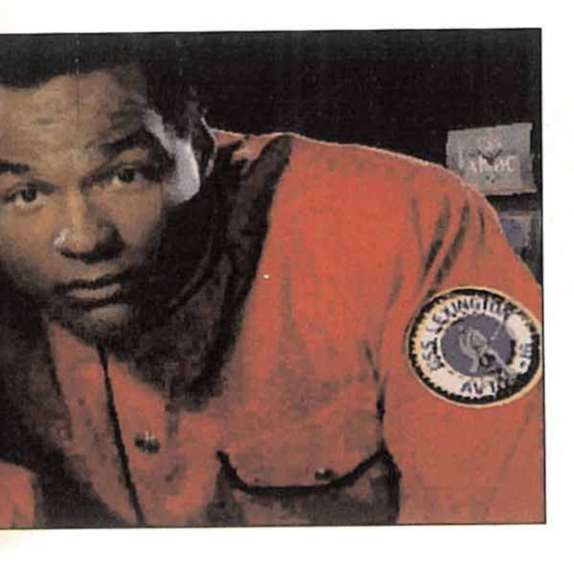
UNA MISIÓN SECRETA

En la magnífica introducción de la que os hemos hablado –que, por cierto, ocupa el primer CD enterito de los tres en los que se encierra el juego– podemos ver cómo la nave "Lexington" sobrevuela el planeta "Persephone" acompañada por la estación científica "Jericho", ambas en misión ultrasecreta. En ese momento, las naves son atacadas por el enemigo. El capitán de la "Lexington" decide al fin rendirse, después de una breve batalla, y acceder a las exigencias del enemigo, no sin antes trazar un plan. Uno de los dos pequeños transbordadores que evacúan la tripulación de las dos naves está equipado con una bomba nuclear. De esta manera, la maniobra suicida destruye la nave enemiga, a la vez que mueren todos los tripulantes de la "Lexington" y la "Jericho". Todos menos uno. El capitán ha dejado a alguien inconsciente a bordo de la nave principal, para que pueda finalizar la misión que les ha llevado a la órbita de "Persephone".
Nosotros seremos ese tripulante, y sobre nuestras espaldas recaerá la enorme responsabilidad de terminar una misión que, a priori, desconocemos. Así las cosas, la acción comienza en el momento en que recobramos la consciencia a bordo de la

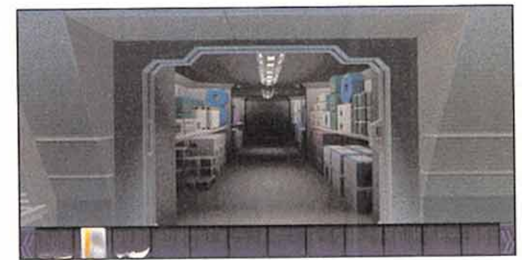
LA SOLEDAD DEL ESPACIO



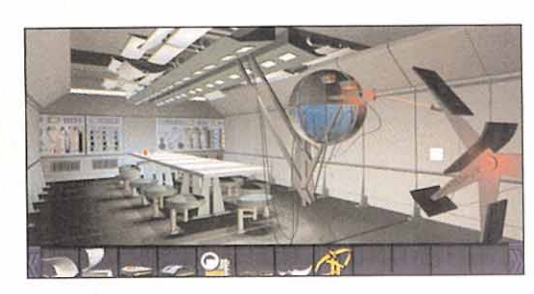
LEGEND/VIRGIN
Disponible: **PC CD-ROM (DOS, WINDOWS 95)**
AVENTURA GRÁFICA

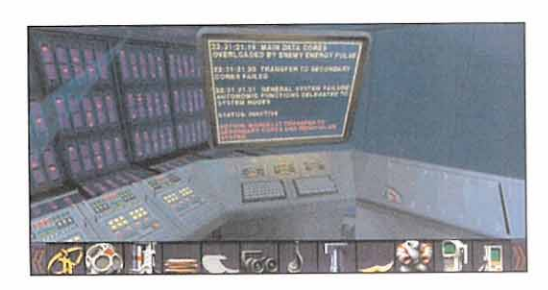


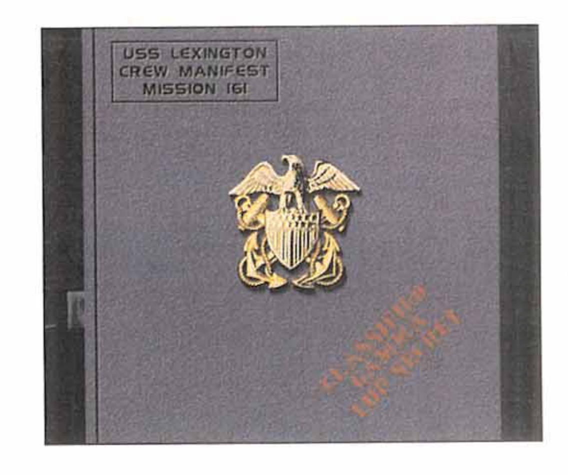










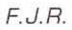


"Lexington" y nos enteramos de lo ocurrido gracias a los mensajes que el capitán y su lugarteniente han dejado grabados para nosotros. El ordenador central de a bordo no funciona, y la nave está muy deteriorada después de la batalla. En estas condiciones, comenzamos a jugar.

AVENTURA "NEOCLÁSICA"

La forma de jugar en «Mission Critical» recuerda a las aventuras clásicas de toda la vida en las que para movernos es necesario formar frases en inglés. Pero este sistema ha sido mejorado, de tal forma que bastan un par de pulsaciones de ratón para llevar a cabo las acciones necesarias. Así, con una perspectiva en primera persona, nos movemos por la nave, siguiendo las direcciones posibles que parecen en la pantalla en forma de flechas. Cuando encontramos algún objeto y pulsamos sobre él con el ratón, aparece un pequeño menú de acciones a realizar con él, del tipo "coger", "abrir", "encender", etc. Con sólo pulsar sobre estas opciones, completaremos las frases y la acción se llevará a cabo inmediatamente.

Aparte de la vista en primera persona, en la pantalla podemos ver otras secciones como el inventario, una barra sobre la que depositamos los objetos que vamos recogiendo, un apartado de texto, donde aparecerán las descripciones de todo aquello que vamos viendo, y una barra de menús que se oculta automáticamente en la parte superior de la imagen, que contiene opciones de cargar y salvar además de otras para seleccionar el volumen de la música, efectos y voces, recibir ayuda sobre el funcionamiento del juego, con "tutorial" incluido, ver el mapa de la zona en la que estamos y realizar un "undo", acción bastante novedosa en esta clase de juegos y que nos salvará de más de una situación apurada.



F.J.R.

N U E S T R A   O P I N I Ó N

Los aficionados a las aventuras gráficas encontrarán en «Mission Critical» algo que no se les ofrecía desde hacía bastante tiempo: un juego repleto de "puzzles" más o menos complejos, ambientado de una forma exquisita gracias a unos magníficos gráficos en SVGA y un sonido nítido y efectista, en el que deberemos ir descubriendo el objetivo poco a poco a medida que vamos desvelando los secretos que encierra la misión en la que nos hemos visto envueltos.

El desplazamiento de nuestro personaje se lleva acabo mediante suaves animaciones –incluso en ordenadores no demasiado potentes– que revelan la belleza de los escenarios tridimensionales diseñados por Legend para esta aventura que son, sin duda, uno de los mayores atractivos del juego. Tampoco podemos olvidar la tremenda adicción y jugabilidad de esta aventura, que hará que no nos despeguemos del PC hasta encontrar ese objeto que necesitamos o resolver ese "puzzle" que nos trae de cabeza –como en las aventuras de siempre–, así como de la opción de autoarranque para Windows 95 –así, es posible empezar a jugar directamente desde el CD número 2 ó 3, según lo avanzado que llevemos el juego, sin necesidad de ver la "intro"–.

Por otra parte, en el lado negativo nos encontramos con que todo el juego está en inglés –excepto las instrucciones impresas–, incluyendo los diálogos de la introducción, sin posibilidad además de ver subtítulos en ningún idioma.

En definitiva, «Mission Critical» es uno de esos juegos que combina toda la tecnología a la que ya estamos acostumbrados –vídeo digital, escenarios renderizados, animaciones en 3D–, con el espíritu de aventura más clásico, dando como resultado un programa con el que pasaremos mucho, mucho tiempo.

LO BUENO: Es una aventura como las mejores de siempre, en la que la recogida de objetos y la resolución de "puzzles" forman los ingredientes principales. También la estupenda introducción y las suaves animaciones.

92

LO MALO: Aunque escuchar a Michael Dorn en versión original no es moco de pavo, más de uno desearía que el juego fuera doblado al castellano. Aparte del tema del idioma, no hemos encontrado nada negativo en este «Mission Critical».

MINDSCAPE
Disponible: **PC CD-ROM (WINDOWS 95)**
ARCADE

Estamos asistiendo a la aparición de los primeros juegos desarrollados exclusivamente para Windows 95. Era de esperar. Mientras que algunas firmas de software han optado por adaptar sus nuevos títulos para que corran bajo todos los sistemas operativos –DOS, Windows 3.X y Windows 95–, otras, como Mindscape, han decidido apostar por sacar todo el partido al nuevo sistema operativo de Microsoft, aprovechando características como la del autoarranque y el cambio automático de resolución gráfica. Así lo ha hecho con «CyberSpeed», una de sus últimas creaciones. Carreras de vértigo en la televisión del futuro.

CYBERSPEED

VELOCIDAD BAJO WINDOWS 95







Instalar «CyberSpeed» en el disco duro o empezar a jugar con él, es la cosa más sencilla del mundo. Porque como hemos comentado en el encabezado, el CD del juego es autoarrancable bajo Windows 95, es decir, nada más insertarlo en la unidad, aparece automáticamente una ventana gráfica con las opciones de instalar y jugar. Se acabó el trastear con subdirectorios y ficheros ejecutables. Algo así como tener una consola con CD dentro de un PC. Y esto es sólo el comienzo.

LA TELEVISIÓN DEL FUTURO

Pero vayamos con el juego. El concepto sobre el que gira «CyberSpeed» la verdad es que no es nuevo, ya que pudimos ver algo parecido en producciones como «SlipStream 5000» o «Megarace». Y es que muchos parecen estar de acuerdo sobre cómo serán las competiciones deportivas en el futuro, vistas a través de programas de televisión, donde la combinación de velocidad, adrenalina y violencia es el ingrediente imprescindible. Este es el caso de «CyberSpeed», en el que vamos a tener la oportunidad de participar en un programa de TV al más puro estilo americano, encarnándonos en uno de los ocho conductores de naves rápidas más famosos del mundo, cuyo primer objetivo es el de salir con vida de cada carrera, para luego pensar en llegar el primero a la meta. El público pide espectáculo, y sólo seremos aclamados si corremos más deprisa que nadie y, sobre todo, si utilizamos nuestras armas con eficacia.

Con estas premisas, comenzaremos a jugar, no sin antes pasar por las pantallas pertinentes de configuración del juego. Aunque lo cierto es que no hay mucho que configurar, ya que sólo existe un pequeño menú donde podemos elegir la resolución –baja, media o alta– y la aparición o no de un pequeño rayo de luz que nos indica el camino a seguir en todo momento y de cielo sobre las pistas de carreras.

Lo siguiente a elegir, como ocurre habitualmente con esta clase de juegos, es el tipo de carrera en la que vamos a participar. Existen tres: carrera normal, carrera libre y contrarreloj. En la primera, correremos junto con el resto de participantes –en total son ocho–, empezando por el primer circuito de los once que encontramos en el juego. Sólo si quedamos entre los primeros, lograremos completar el circuito y pasar al siguiente. La carrera libre, por su parte, nos permite elegir entre cualquier circuito, siempre y cuando lo hayamos completado antes. Si elegimos esta opción nada más comenzar a jugar y no cargamos una situación en la que hayamos participado con éxito en otras carreras, sólo tendremos disponibles los dos primeros circuitos. Por último, la

















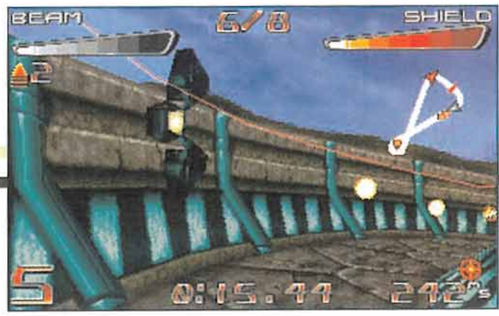





LOS PARTICIPANTES

Estos son los ocho participantes de «CyberSpeed», el programa de televisión más violento del futuro. No hay más que verles. Provienen de diversas partes del globo –menos de España, como siempre–, y cada uno tiene su estilo especial de correr reflejado fielmente por el tipo vehículo que pilotan. Además, estos corredores "cibernéticos" han sido dotados de una especie de "inteligencia artificial", que controla cada uno de sus actos. Junto al gráfico de su nave podemos ver algunos parámetros que nos ayudarán a la hora de escoger nuestro personaje. Los factores a tener en cuenta son empuje, masa, velocidad y escudo. Así pues, tenemos para todos los gustos.









contrarreloj es una competición de uno contra uno, con el fin de comprobar quién completa la carrera en el menor tiempo. Como antes, sólo estarán disponibles los circuitos completados.

CARRERAS VIOLENTAS

Después de cumplir los requisitos de configuración, no queda más que elegir nuestro personaje, entre los ocho disponibles, y el circuito, si el modo de juego lo permite, para empezar a correr.

Las carreras de «CyberSpeed» son divertidas, porque uno no se limita simplemente a correr más de prisa que los demás, sino que puedes utilizar armas para disparar al contrario, poner minas en el circuito para eliminar a tus perseguidores, y todas esas cosas que ahora mismo –menos mal– no están permitidas en las competiciones actuales. Además de utilizar las flechas del cursor –o el joystick– para movernos por los circuitos, existen otra clase de funciones que podemos llevar a cabo mientras corremos. Por ejemplo, el cambio de perspectiva, de primera a tercera persona, la utilización de un "turbo-boost" para acelerar nuestra nave –aunque este "power-up" es limitado–, o podemos incluso, dar un giro de 180 grados a nuestra nave, entre otras cosas, para poner las minas sobre el terreno.

Y poco más hay que decir sobre «CyberSpeed». A destacar, la estupenda música "techno-dance" que oiremos mientras corremos, grabadas en el CD como pistas de audio, la enorme adicción que produce la participación en tan violentas carreras del futuro, y los simpáticos e imaginativos anuncios publicitarios que podremos ver entre competición y competición. Por contra, en la parte negativa tenemos unos requerimientos de hardware bastante elevados –un DX4 a 100 Mhz es la configuración mínima necesaria–, lo que hace que, para un juego de estas características, donde la velocidad es lo más importante, las medias tintas no valgan, o lo que es lo mismo, olvídate de jugar con un DX2, porque no verás más que "pantallazos" en tu monitor. De todas formas, todos sabíamos que esto iba a ocurrir: jugar bajo Windows 95 tiene sus exigencias.

LO BUENO: ***Lo divertido de las carreras. La sensacional música y la voz del locutor. Los anuncios publicitarios que hay entre las carreras.***

82

LO MALO:
Es necesario un equipo bastante potente –como es habitual últimamente– para disfrutar de la sensación de velocidad al máximo.

F.J.R.

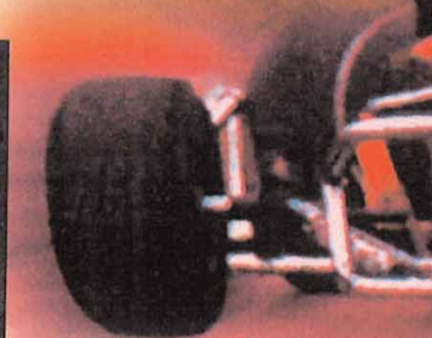
VIRTUAL KARTS

MICROPROSE, COMPAÑÍA ESPECIALISTA EN PROGRAMAS DE SIMULACIÓN A TODOS LOS NIVELES, NOS PRESENTA ESTE MES UN PROGRAMA AL MÁS PURO ESTILO ARCADE, EN EL QUE LAS CARRERAS A BORDO DE PEQUEÑOS PERO VELOCES VEHÍCULOS DE CUATRO RUEDAS SON LAS PROTAGONISTAS. UN DIVERTIDO JUEGO REPLETO DE OPCIONES Y PREPARADO PARA CORRER BAJO WINDOWS 95 DIRECTAMENTE, QUE NOS HARÁ VIVIR LA EMOCIÓN DE LAS COMPETICIONES "VIRTUALES" DE KARTS. LO DICE SU TÍTULO, NO NOSOTROS; QUE CONSTE.









Sí, porque ya sabemos que muchos de vosotros estáis un poquitín hartos de términos como "virtual", "interactivo", "multimedia" y demás, cuando ¡cualquier juego es "interactivo", "virtual" y "multimedia"! Pero bueno, dejémoslo estar y vayámonos preparando para entrar junto a Microprose en el mundo de las carreras de karts.

MUCHAS OPCIONES

Lo primero que llama la atención de «Virtual Karts» es el cuidado diseño de todas sus pantallas, ofreciendo ese aspecto colorista, informal y divertido que suele caracterizar el mundo del "karting". Pero más asombrosa aún resulta la secuencia de introducción al programa, todo un despliegue de imágenes y vídeo a ritmo de música rock para ir abriendo boca. Luego, lo siguiente que aparece es la pantalla principal con las siguientes opciones: "Single race", "Championship", "Network", "Options", "About" y "Roster". Analicémoslas. "Single race" y "Championship" nos llevan directamente a una nueva pantalla en la que definiremos todos los parámetros de la carrera o campeonato que en el que vamos a participar. Pero no creáis que estos parámetros se limitan a fijar el número de vueltas y tipo de kart con el que vamos a correr, no. En «Virtual Karts» se puede definir absolutamente todo: desde el diseño y colores del mono y casco que llevaremos puesto, hasta el número de nuestro kart, símbolo de nuestro equipo, tipo de neumáticos, de motor y de caja de cambios, tipo de chasis del vehículo, tiempo atmosférico, y, cómo no, número de vueltas y circuito. Como veis, parece que nada se les ha escapado a los de Microprose a la hora de definir nuestras carreras. Con todas estas características, podemos crear nuestro propio personaje, con su propia indumentaria, símbolo de equipo y nombre y apodo, para almacenarlo en el apartado "Roster", junto con otros siete pilotos más.

Después de definir todas estas opciones y confeccionarnos la carrera de nuestros sueños, sólo queda elegir el circuito en el que vamos a correr de entre los doce disponibles, excepto en la opción de campeonato, en la que deberemos ir superando circuitos para correr en nuevas localizaciones.

Podemos, eso sí, entrenar antes de correr gracias a la opción "Test Track", mediante la cual seremos llevados directamente al circuito elegido para realizar unas vueltas de, digamos, calentamiento.

Mención especial merece la opción de juego en red. Gracias a ella, pueden correr hasta ocho participantes simultáneos en una misma carrera. La pantalla de opciones en este caso es similar a la de juego individual, excepto que si jugamos en red no podremos utilizar la opción de "Test Track". Y ya, con todo dispuesto, comienza la carrera.

MOTORES A PUNTO

Nos encontramos en la línea de salida y vemos el vistoso circuito, así como el resto de los participantes en primera persona. Nuestra posición en la parrilla de salida estará definida por las vueltas de clasificación que hemos realizado. Si hemos decidido no correr estas vueltas, empezaremos en el último puesto. Podemos mover la cabeza hacia arriba o hacia abajo, así como girarla hacia los lados –claro ¿no era esto un juego muy "virtual"?–,





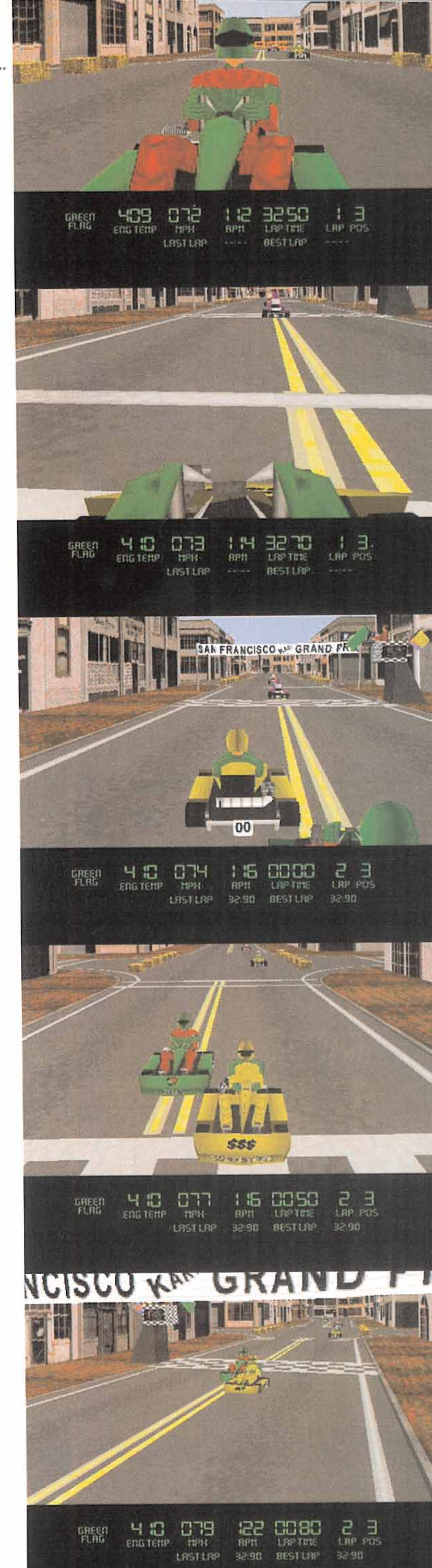






DIVERTIDAS MINICARRERAS

MICROPROSE
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE

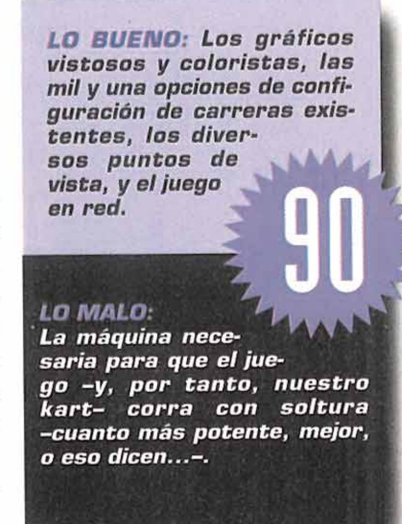


para alcanzar en total 90 grados de visión más allá de la parte frontal de nuestro kart. Pero esta vista en primera persona no es la única que podemos disfrutar durante las carreras, ya que mediante las teclas de función podemos cambiar a "Chase View", donde veremos nuestro vehículo desde atrás, con un ángulo de 180 grados, o "Angle View", que nos permite ver la parte frontal del kart y lo que hay más allá, siendo nosotros los que definimos el ángulo de visión. Estas opciones de cámara es de lo más destacable del juego, ya que dan una visión muy global de todo cuanto ocurre alrededor de nosotros mientras corremos, lo que no hace sino acrecentar el realismo del juego.

Y ya inmersos en la carrera, nos damos cuenta de lo divertido y sencillo que es esto de correr en miniatura, ya que controlamos nuestro kart fácilmente ya sea con el teclado, el ratón o el joystick, acelerando, cambiando las marchas, y viendo cómo los escenarios se desplazan suavemente a nuestro alrededor –lo de suavemente tiene que ver, como siempre, con la potencia de nuestro PC, claro–, mostrando todo su detalle y colorido. Realmente, resulta divertido jugar con «Virtual Karts», y el realismo que llega a alcanzar el programa es bastante alto, tal y como esperábamos de una firma como Microprose, tan experta en esto de la simulación. Y como las comparaciones son, casi siempre, inevitables, uno de los últimos títulos de PC que nos viene a la cabeza es «Superkarts» de Virgin, quedaría un poco por debajo de este «Virtual Karts», ya que, aunque el primero era así mismo muy divertido y quizá más rápido en máquinas menos potentes que el que estamos comentando ahora, el tiempo de parición entre uno y otro se nota, otorgando a «Virtual Karts» el galardón de la nueva tecnología llevada al mundo de los karts.

Y es que si «Superkarts» abrió en su momento la brecha de juegos de "karting" para PC que parecían sacados del mundo de las consolas, «Virtual Karts» ha elevado este género para ofrecernos un programa vistoso, tecnológicamente al día, y sobre todo, muy, muy divertido.

F.J.R.



LO BUENO: ***Los gráficos vistosos y coloristas, las mil y una opciones de configuración de carreras existentes, los diversos puntos de vista, y el juego en red.***

90

LO MALO: ***La máquina necesaria para que el juego –y, por tanto, nuestro kart– corra con soltura –cuanto más potente, mejor, o eso dicen...–.***

SILENT STEEL

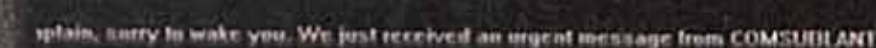
CAZA SUBMARINA

OCEAN
Disponible: **PC CD-ROM**
AVENTURA

DESDE QUE "MAD DOG MCCREE" INICIARA EL EMPLEO DE LA DIGITALIZACIÓN DE LA IMAGEN REAL EN EL MUNDO DE LOS COMPATIBLES, ESTA TÉCNICA SENCILLA EN SU PROGRAMACIÓN, PERO COSTOSÍSIMA EN SU CREACIÓN, ES CADA VEZ MÁS FRECUENTE. LA GRAN VENTAJA DE ESTE SISTEMA ES QUE CONSIGUE COMO NINGÚN OTRO QUE EL JUGADOR SE SIENTA EL AUTÉNTICO PROTAGONISTA DE ESTE CINE INTERACTIVO...

El inconveniente es que la acción queda obviamente muy limitada. Una limitación que alcanza su grado máximo en esta "cine-aventura" de Ocean, en la que toda nuestra labor se reduce a elegir entre tres o cuatro opciones y respuestas. Muchos pensaréis "¡menudo rollazo de aventura!, no te puedes mover, examinar objetos, hablar con personajes y realizar ese sinfín acciones que son la droga de todo aventurero informático". Pues os animamos a probar «Silent Steel», es posible que os guste esto de la cine-aventura. En esta revista siempre queremos describiros los programas de tal manera que con la simple lectura sepáis lo que se siente cuando se juega con ellos. Y la sensación que se experimenta en el que ahora nos ocupa es la de convertirse en Sean Connery, alias "Ramius", en la sensacional película «La caza del Octubre Rojo», o en el Gene Hackman de otro no menos apasionante film de submarinos, «Marea Roja». No es ninguna exageración, todo el interior de un sumergible y sus tripulantes desfilan ante nuestros ojos como si fuéramos la estrella de la película. El camarero nos da una taza de café mientras nos dirigimos al puente de mando, en donde nos informan que la situación es igualmente tensa: se ha detectado a un submarino Libio saliendo del Mediterráneo. ¿Qué demonios querrá hacer ese "c..." tan lejos de su base? Y llega el momento de la primera decisión, ¿qué hacer?; patrullar el área que nos ha asignado Washington o arriesgarse a ir al encuentro





...ptain, sorry to wake you. We just received an urgent message from COMSUBLANT.



Captain's on the Conn! Morning, Captain. Morning, Sir. Mr. Wheeler just got this off the VLF wire. Sorry, Sir. Order's, Captain?



Here you go, Skipper. Captain. XO. Got the Nav materials you asked for, Skip. This is the passage chart, Sir. This is patrol area Yankee Victor...

de un submarino que puede haber caído en manos de guerrilleros árabes dispuestos a morir por Alá matando a los infieles, es decir, a nosotros. Nada mejor que estudiar la compleja situación con los oficiales en el camarote del capitán, o sea, el nuestro. Según los datos del último contacto se trata de un submarino de la clase Kilo con rumbo hacia el Atlántico.

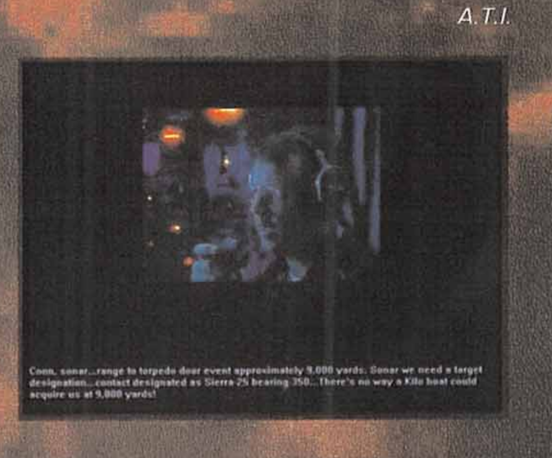
Le pedimos al oficial de navegación que estudie las cartas de navegación y que teniendo en cuenta que irá sumergido –por tanto, su velocidad no podrá ser superior a 34 nudos– calcule su trayectoria y fije una de interceptación. Pero nuevamente surgen más opciones: ir a toda máquina para llegar el primero al punto de encuentro o navegar sumergido en avante media. Con la primera es más que probable que nos adelantemos a nuestro enemigo, pero a costa de hacernos audibles a cualquier sonar, aunque date de la Segunda Guerra Mundial. Ya estamos por decantarnos por la segunda opción cuando recibimos un mensaje del Almirante de la Marina. El USS Idaho está en zona de riesgo, puede ser fácilmente torpedeado si no nos damos prisa en ir a cubrirlo. Bueno, pues a toda máquina. A mitad de la travesía, el oficial de sonar informa de un contacto a 90º, parece un submarino ruso de la clase Akula. Vaya, parece que hay un nuevo jugador. ¡Está abriendo las compuertas de los tubos lanzatorpedos! ¡Zafarrancho de combate!, ¡Luz de alerta! La típica luz roja destelleante inunda nuestros ojos. ¡Torpedo en el agua! Todo depende de nosotros. Nuestra vida, la de nuestros hombres, depende de nuestra capacidad de decisión...

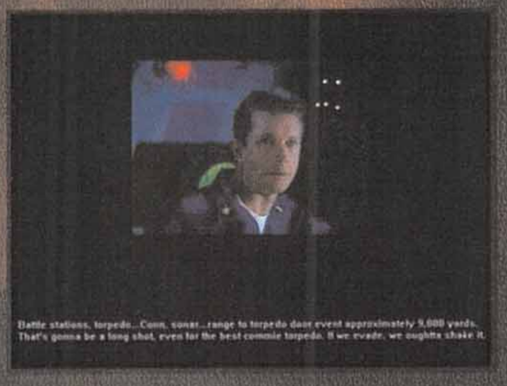
DE CINE

Y esto no es más que el comienzo de toda esta película computerizada en la que Ocean ha tirado la casa por la ventana en su producción. En todo momento nos parece estar viendo una película de cine en la que miramos por los ojos del protagonista; actores profesionales, el interior claustrofóbico de nuestro Yankee Victor –aunque el puente de mando no está muy bien recreado–, tomas exteriores de la superficie –sale el impresionante Portaaviones Eisenhower–, comunicaciones por vídeo, secuencias de las profundidades en las que vemos cómo se desliza por las profundidades la espectacular silueta de nuestro submarino. También el apasionante momento del encuentro con otro submarino ofrece unos efectos especiales increíbles; vemos cómo se cruzan los dos tiburones de metal y también el lanzamiento de los torpedos, el seguimiento de su trayectoria y las explosiones –siempre hacia dentro por el efecto de la presión–.

Las voces digitalizadas, el típico sonido del sonar, de los motores, las conversaciones de fondo de la tripulación, la radio, y demás ruidos del reducido espacio habitable del invento de Isaac Peral siempre nos envuelven de tal forma que la ambientación es tan real que creemos estar a cientos de pies de profundidad capitaneando el arma más mortífera que surca los mares. Y todo esto con sólo ir dándole a un número del 1 al 4 para seleccionar la opción que creamos más conveniente. A algunos os seguirá pareciendo muy poco, pero para los apasionados de los submarinos como yo, es más que suficiente, pues por fin podemos emular a nuestro admirado Marco Ramius.

A.T.I.

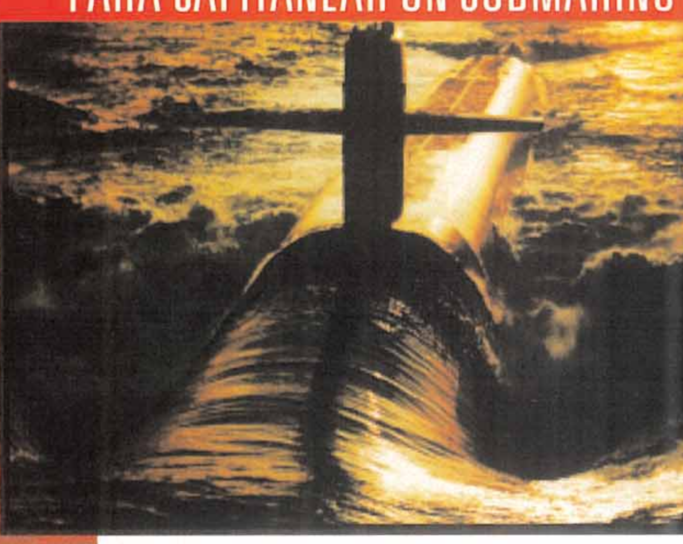




Deputy Director Matthews...I'll make a decision about disclosure in two hours. In two hours the



LECCIONES BÁSICAS PARA CAPITANEAR UN SUBMARINO



Aunque no se trata de un simulador, para no convertir el submarino en tumba de las profundidas nada más empezar es imprescindible conocer algunas nociones básicas:

• La posición de rumbo y contactos se establece en la escala de ángulos: 90 grados es el este (estribor), 180 el sur (popa), 270 el oeste (babor) y 0 corresponde al norte (proa).

• El factor clave es ser el primero en detectar al enemigo para así poder introducir los cálculos en la computadora de los torpedos y poder disparar en primer lugar. Procura por tanto no hacer mucho ruido para evitar que te detecte el sonar; navega a la mínima velocidad posible.

• Si ésta táctica ha fallado y el oficial de sonar te comunica que el submarino agresor ha abierto las compuertas de los tubos lanzatorpedos o ya hay uno en el agua, olvídate de intentar repeler la agresión, sumérgete a profundidad máxima y ordena estado de silencio total.

• Cuando el oficial de sonar te comunique un contacto, sumérgete y para las máquinas; así el sonar trabajará mejor, el del enemigo no podrá detectarte y podrás ser el primero en disparar, no olvides que los torpedos actuales rara vez suelen fallar.



EL CIRCO VOLANTE

FIGHTER DUEL

«FIGHTER DUEL» ES EL NOMBRE MÁS APROPIADO QUE HAY PARA ESTE SIMULADOR DE COMBATE AÉREO, Y EL JUEGO ES EXACTAMENTE LO QUE SU NOMBRE INDICA, UN AUTÉNTICO DUELO DE LUCHADORES, UNA REÑIDA E INTENSA PELEA DE PERROS, ...UN CIRCO VOLANTE.

Ha sido programado por Jager Software de Philips Media, y a pesar de su simplicidad, es más un simulador de vuelo que un juego. No existe un modo de campaña, ni tampoco editor de misiones, y sólo hay ocho misiones –muy básicas– para volar. Pero está a la última, dándonos la posibilidad de jugar vía modem con otro PC conectado al nuestro.

Seguramente, muchos aficionados a los buenos simuladores de vuelo, los llamados "puristas", se quejarán y echarán en falta la ausencia de un escenario histórico, el que sólo haya ocho misiones muy básicas para volar, que no podamos alterar las condiciones climatológicas –sólo se puede elegir la presencia o ausencia de nubes–, o que el cockpit sea el mismo esquema para todos los aviones. Estamos de acuerdo con estas quejas, pero hasta cierto punto, si bien esas opciones son las que hacen que un simulador de vuelo sea de calidad, «Fighter Duel» no necesita estas opciones por la sencilla razón de que es el simulador de vuelo con más vocación por el combate que hayamos visto, y, claro está, todo lo demás sobra. Además, si alguien quiere un simulador completo en todas sus dimensiones, y de calidad, hay unos siete u ocho títulos en el mercado, no tiene más que recurrir a estos otros juegos y tendrá lo que busca. «Fighter Duel» sólo busca ofrecer lo más puro y duro de volar en un avión de combate, es decir ...¡¡LOS TIROS!! Es el juego que hay que arrancar cuando lo único que queramos sea descargar el stress y tomar unas buenas dosis de adrenalina pegando tiros.

Además, «Fighter Duel» nos ofrece unas buenas dosis de realismo, y una cuidada y deliciosa representación gráfica de todo lo que aparece en la pantalla, con unos logradísimos mapas de bits, magníficas imágenes renderizadas, y espléndidos sombreados de Gauraud, una calidad gráfica que nunca habíamos visto en un simulador, con la excepción del «EF 2000», «Apache Longbow», y «USNF».

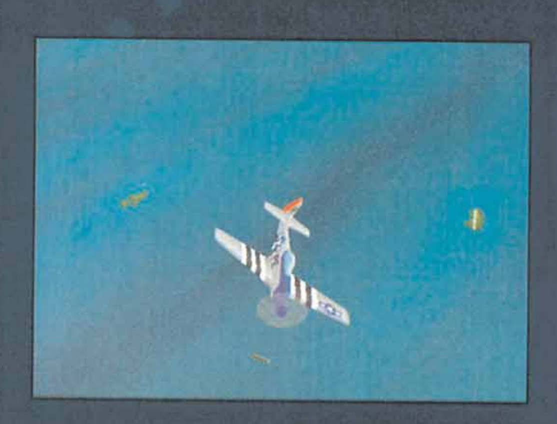
TODO LUJO DE DETALLES

El juego nos da la posibilidad de volar trece aviones diferentes, con ocho niveles de dificultad para asignar a los enemigos –desde Novato hasta As– con rangos intermedios. Los aviones son como cabe esperar, bien definidos en sus formas y con todo lujo de detalles, hasta para distinguir distintos modelos de un mismo avión. Disponemos de varias versiones de Spitfire –MK I, MK IX, y MK XIV– y del Messerschmits BF-109 –E-1, G-6, y K-4–, así como de los últimos modelos de A6M5 Zero, F6F Hellcat, Seafire MKII, Corsair F4U-ID y F2G, FockWulf 190A-8 y Mustang P51-D. Todos los vuelos se desarrollan sobre el mar en un supuesto rincón del Pacífico con una vasta extensión de agua y sólo tres minúsculas islas –una de ellas con una pista de despegue y aterrizaje–, y además un precioso portaaviones de la época deliciosamente reproducido con todo detalle.

El portaaviones puede ser designado como aliado, o como enemigo, y en tal caso podrá ser blanco de nuestros cañones, aunque tendremos que tener unos nervios muy templados, y volar muy bajito y bien cerca de él para poder infligirle daños de consideración.

«Fighter Duel» permite un modo de entrenamiento muy divertido y adictivo, en el que nosotros somos invulnerables tanto a los disparos de otros aviones, como a las colisiones contra el mar u otros aviones, y donde podremos estar horas y horas atizando a los enemigos, sin casi despeinarnos. Luego también tendremos la posibilidad de elegir la misión que queramos, con unas condiciones de vuelo definidas por nosotros mismos –munición, altura, tiempo de fuel, nivel de los enemigos, etc.–.

También es de destacar la posibilidad soportar el uso de joysticks tan profesionales como el FlightStick Pro, o el ThrustMaster FCS, así como los pedales de timón, y el mando de gases –Throttle TQS– también de la casa ThrustMaster.







PHILIPS
Disponible: **PC CD-ROM**
SIMULADOR

SOBRE TODO, PRÁCTICA

Los gráficos es lo más destacable del juego, –por supuesto son en resolución de 600x800 (SVGA)– junto con la fidelidad del vuelo de cada avión. El tablero de mandos es seguramente el mejor que hayamos visto en un simulador de vuelo de aviones de época. La realización del panel se basa en digitalización de uno real, y la renderización de las agujas y niveles en una gran cantidad de posiciones diferentes, que hacen del movimiento de éstas una auténtica obra maestra, incluso al abrir fuego, las vibraciones generadas por la ametralladoras y cañones provocan que las agujas tiemblen. Eso sí, el panel de mandos es el mismo para todos los aviones, pero esto es lo de menos, pues su calidad gráfica hace que merezca la pena.

Cada avión tiene muy bien representado su modo de vuelo y el sonido de su motor, pero lo más destacable es el realismo del disparo, transmitiendo toda la sensación de poder, y devastación de cada avión, según el armamento que llevaba. La sensación del vuelo, tan real y suave, es en nuestra opinión de lo mejor que hemos visto y volado, aun incluso mejor que programas de su misma categoría. Además, en el modo de vuelo más real posible –donde somos vulnerables y nos atizan bien– la dificultad para mantenerse en vuelo un buen rato es difícil... ¡¡no tardamos mucho en visitar el fondo del mar cuando un Zero se puso a la cola de nuestro Spitfire y con dos ráfagas de sus ametralladoras nos deshizo el trasero en un amasijo de hierros, llamas y humo!! Diez minutos después, en la misma misión, la escena volvió a ocurrir, aunque esta vez lo tuvo más difícil... Esto nos da a entender que «Fighter Duel» es un programa que nos dará muchas horas de diversión, y que no nos aburrirá, pues para llegar a ser bueno en estos combates deberemos practicar mucho.

Tal vez lo único punible es la escasez de representación del terreno, que como ya hemos dicho, es todo agua, con sólo tres isletas de por medio, y el cielo, que está o totalmente diáfano en un maravilloso y apetecible día soleado, o por el contrario está nublado en toda su extensión, y con las nubes en un solo estrato siempre a la misma altura.

La conclusión más clara que se puede extraer es que «Fighter Duel» se ha diseñado para un fin muy concreto, el combate aéreo en su más puro estilo de vuelo cerrado, maniobras bien calculadas, y disparar a todo lo que tengamos delante sin escrúpulo alguno. En cambio, todos aquellos aspectos que son fundamentales para esta finalidad se han detallado y cuidado hasta límites extremos para hacer de este simulador un auténtico circo volante, una verdadera "pelea de perros". Es un buen programa para enganchar a los profanos en el arte de volar y disparar, y a la vez para dar el gusto a los más puristas de los simuladores de vuelo, de saltarse por una vez todas las normas y acribillar a todo objeto volante.

G.C.D.







LO BUENO: ***La calidad gráfica en todos sus aspectos, y la fidelidad de vuelo de los aviones. El alto nivel de adicción, y la posibilidad de jugar conectados dos PCs vía modem.***

80

LO MALO: ***Sería un simulador de vuelo de excepción si hubiesen creado un terreno de combate más real y completo, y si por lo menos hubiese un editor de misiones y un modo de campaña, por muy sencillo que fuesen ambos.***

SSI/MINDSCAPE
Disponible: PC CD-ROM
ESTRATEGIA

LA MEJOR GUERRA ACORAZADA

STEEL PANTHERS

NO ES TAN EXPLOSIVO, NI TAN MANEJABLE, NI TAN ADICTIVO COMO «PANZER GENERAL», EL ANTERIOR WARGAME DE SSI Y PUNTO DE REFERENCIA OBLIGADO, PERO NOS PERMITE HACER UN PROFUNDO Y EXHAUSTIVO REPASO A LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL A TRAVÉS DE SUS BATALLAS Y CAMPAÑAS MÁS SIGNIFICATIVAS. SI «PANZER GENERAL» ESTÁ EN LO ALTO DEL PODIO, «STEEL PANTHERS» SE LLEVA LA MEDALLA DE PLATA.

Como perfecto exponente de la guerra contemporánea, el tanque es protagonista absoluto de «Steel Panthers», aunque la mayoría de las unidades reales no blindadas que participaron en el conflicto 1.939-1.945 también están representadas y prestas para su uso. Es precisamente la combinación de blindados con unidades de apoyo artillero, infantería y aviación lo que constituye la esencia de la estrategia más efectiva para vencer en combates de guerra terrestre moderna. «Steel Panthers» traslada a nuestro PC los detalles más minuciosos de este tipo de guerra, a diferencia de «Panzer General» que planteaba un enfoque más genérico, pero también más completo y con una mejor combinación de unidades terrestres, aéreas y navales.

ORDEN, CONTROL Y DETALLE

¿Cómo consigue aunar estos tres factores? Pues realizando una estructura perfectamente ordenada de las tropas y reduciendo la escala de la zona de combate a nivel de edificio y árbol, pero dotándola de una extensión muy elevada. El resultado es algo así como el WYSIWYG –"What you see is what you get" ("Lo que ves es lo que tienes")– que caracteriza a muchos programas de aplicación actuales. En otras palabras, el tanque que vemos en la batalla es un solo tanque, y cada hombre de un grupo es realmente un hombre, y si un pueblo tiene diez casas, es ese número lo que podremos contar. Todo se representa en el más mínimo detalle para que seamos siempre conscientes de nuestras posibilidades y veamos realmente las fuerzas de que disponemos.
El orden y la disciplina, factores tan militares, son predominantes en «Steel Panthers». Las unidades, centro del juego, se clasifican por grupos para un manejo más cómodo, pero también para ampliar las opciones estratégicas. Todo nuestro ejército se divide en pelotones o secciones comandadas por un oficial o suboficial, al que daremos las órdenes pertinentes para que mueva simultáneamente todas las unidades a su mando,



con lo que la estrategia será más efectiva. Los pelotones se componen de cuatro escuadras de infantería o cuatro vehículos -tanques, camiones, cañones- con sus respectivas dotaciones, mientras que las secciones sólo tienen dos. A su vez, cada escuadra está formada por diez o trece hombres cada uno con la munición y equipo correspondiente.

UN BOCADO EXQUISITO

Como ya comentamos antes, «Steel Panthers» se ambienta en la Segunda Guerra Mundial, en dos localizaciones bien diferenciadas: ocho campañas en Europa y dos en el Pacífico. Si hablamos de escenarios, Europa tiene 42 y el Pacífico 20, jugables desde cualquier bando, un elevado número, amén de los que podemos crear con el editor de escenarios que incluye. Vamos, que es difícil que dejemos el juego por falta de batallas o conocimiento de las mismas.

Siguiendo con los números, en un escenario podemos tener fácilmente a nuestras órdenes más de treinta unidades -escuadras-, que es la unidad mínima que moveremos en el juego. Imaginaos lo tedioso que puede ser dar órdenes específicas a todas ellas, lo que el juego soluciona elegantemente dejándonos establecer una serie de "waypoints". Por supuesto, en su desplazamiento automático la unidad también se preocupa de atacar y defenderse, cumpliendo las órdenes a rajatabla. No obstante, quien quiera mover sus tropas tanque por tanque puede hacerlo, pero que tenga en cuenta la gran extensión de terreno que cubren muchos de los escenarios.

La estrategia que subyace detrás de este baile de cifras es simple, pero completa, graduada por los oportunos niveles de dificultad y condiciones específicas -atmosféricas, geográficas e históricas- de los escenarios. Una limitación estratégica importante que se ha refinado mucho es el concepto de visibilidad, vital en bombardeos, defensas numantinas y operaciones de comando. La mayoría de las unidades que participaron en el conflicto están representadas, lo que garantiza el rigor y la variedad de nuestro ejército, dado su elevado número. El único punto oscuro está en los escasos barcos y aviones, que pierden el protagonismo que tenían en «Panzer General» y no aparecen como unidades normales que podamos manejar, sino como fuerzas de apoyo para transporte y bombardeo indirecto.

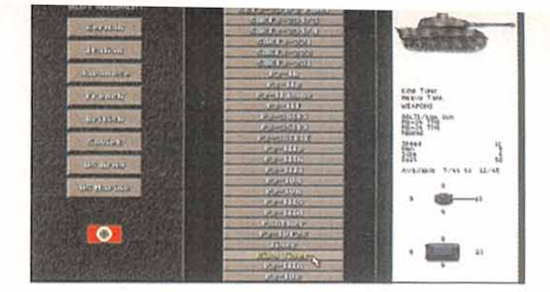
LAS CONSIDERACIONES FINALES

En «Steel Panthers» se utiliza una vista desde arriba del terreno de juego, muy cómoda y que permite distinguir las distintas unidades por su silueta, además de por la información que el entorno -cuyo número de iconos pone a mano todas las posibles acciones- nos proporciona de ellas al pasar con el ratón por encima. Información que podemos ampliar consultando la enciclopedia on-line que se incluye, como viene siendo habitual en los juegos del género.

Los gráficos son SVGA, plagados de detalles en decorados y unidades que hacen más agradable el juego. Es uno de esos pocos wargames que modifican los escenarios con cráteres, destrucción de edificios y efectos de humo, fuego y explosiones. También se han incorporado fotografías y vídeos de la época, además de efectos de sonido, que tampoco son muy destacados. Todo esto y el potente interface usado, garantizan una jugabilidad perfecta para un jugador sólo o dos en el mismo ordenador o por e-mail. Ningún estratega podrá resistirse a probarlo, y en especial los más sibaritas.

C.S.G.











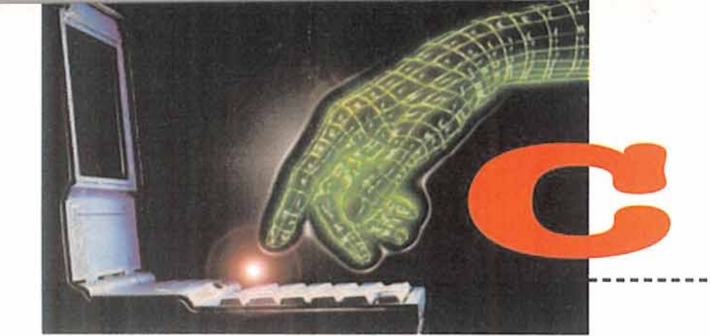




LA VENTAJA DE LA EDICIÓN

Son prácticamente ilimitados los escenarios disponibles en «Steel Panthers» gracias a su potente editor, con sus cerca de veinte tipos de terreno, y la capacidad creativa del usuario, naturalmente. La sencillez de manejo, junto a la gran cantidad de parámetros configurables, son las principales bazas de un accesorio que ya es imprescindible en cualquier wargame, tanto para crearnos nuestras propias batallas como para modificar las que el programa incluye. El editor de «Steel Panthers» permite hacer ambas cosas, además de complementarse con un generador rápido de batallas.

Cuando ya hemos creado el campo de batalla, que también podemos generar aleatoriamente, sólo queda escoger los contendientes, la fecha y el tipo de batalla. Después, adquirimos las unidades que compondrán nuestro ejército, sin pasarnos de un valor global determinado, las colocamos sobre el terreno, y... ¡a jugar!



Código Secreto

FATAL RACING (PC CD-ROM)

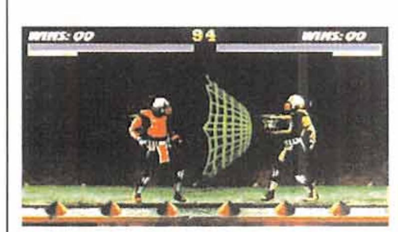
Introducir los siguientes códigos como nombre del jugador:
- DR DEATH: Rally de demolición.
- SUPERMAN: Invulnerabilidad.

FIFA SOCCER 96 (PC CD-ROM, PLAYSTATION, SATURN)



Tal y como ocurría con precedentes versiones del juego, la manera más sencilla de meter un gol es quedarse justo delante del portero cuando éste se encuentra a punto de lanzar el balón tras una parada, y golpear en el mismo instante en que lo suelte. Si nos ponemos un poco más lejos enfrente de él, podremos rematar de cabeza y meter gol del mismo modo.

MORTAL KOMBAT 3 (PC CD-ROM)

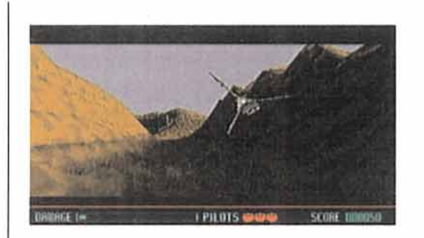


Arrancar el juego de los siguientes modos:
- MK3 9966: Juego invertido.
- MK3 1111: Luchadores diminutos.
- MK3 8888: Luchadores ensanchados.
- MK3 8000: Juego hiperveloz.
- MK3 603015: Juego hiperlento.
- MK3 1995: Luchadores invisibles.
- MK3 1000000: Motaro y Shao Kahn disponibles (sólo modo 2 jugadores).
- MK3 0666: Smoke disponible (juego difícil).
- MK3 666: Smoke disponible (juego sencillo).

REBEL ASSAULT 2 (PC CD-ROM)

Códigos del nivel de dificultad NOVICE:





- EWOKS	- KRATH
- CHEWIE	- SIOSK
- DANKIN	- ADEGAN
- NOGHRI	- AMANOA
- CHAMMA	- AMBRIA
- BOGGA	- SYLVAR
- INCOM	**Final:**
- KOTHLIS	MIRALUKA

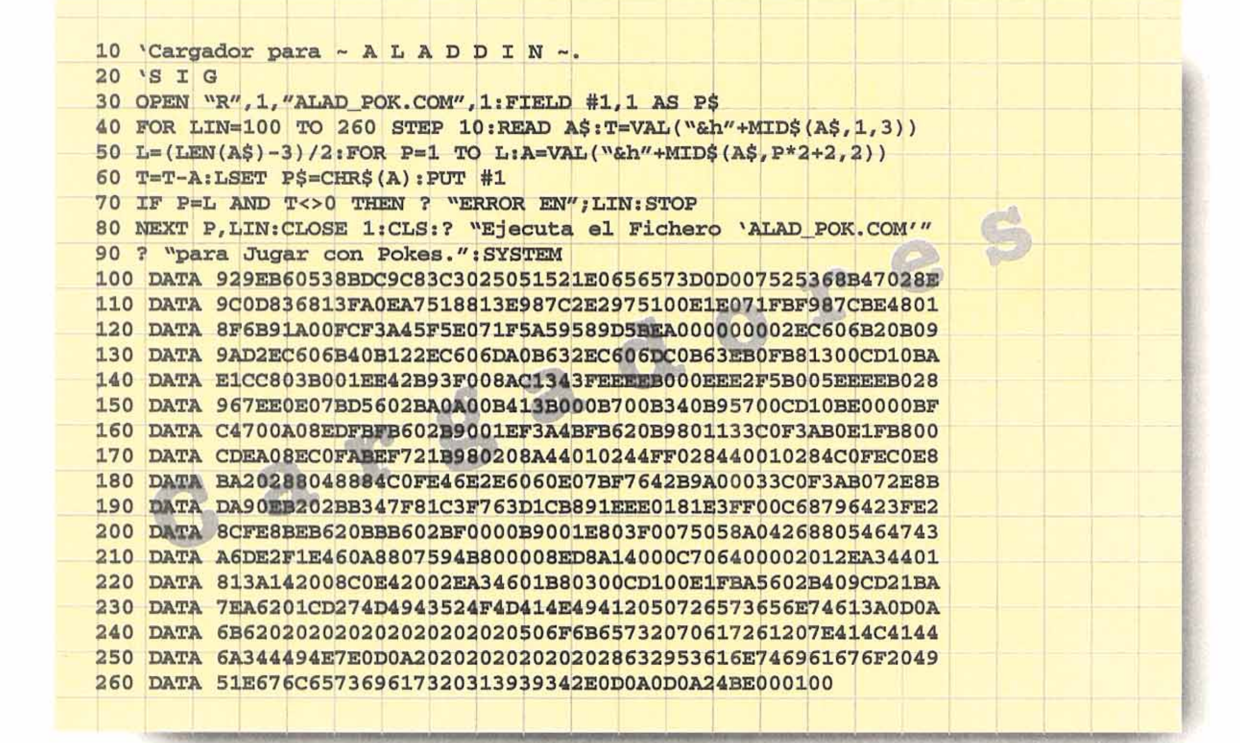
THE HIVE (PC CD-ROM)

Introducir como nombre del jugador TORYO para escoger cualquier fase.










```
10 'Cargador para ~ A L A D D I N ~.
20 'S I G
30 OPEN "R",1,"ALAD_POK.COM",1:FIELD #1,1 AS P$
40 FOR LIN=100 TO 260 STEP 10:READ A$:T=VAL("&h"+MID$(A$,1,3))
50 L=(LEN(A$)-3)/2:FOR P=1 TO L:A=VAL("&h"+MID$(A$,P*2+2,2))
60 T=T-A:LSET P$=CHR$(A):PUT #1
70 IF P=L AND T<>0 THEN ? "ERROR EN";LIN:STOP
80 NEXT P,LIN:CLOSE 1:CLS:? "Ejecuta el Fichero 'ALAD_POK.COM'"
90 ? "para Jugar con Pokes.":SYSTEM
100 DATA 929EB60538BDC9C83C3025051521E0656573D0D007525368B47028E
110 DATA 9C0D836813FA0EA7518813E987C2E2975100E1E071FBF987CBE4801
120 DATA 8F6B91A00FCF3A45F5E071F5A59589D5BEA000000002EC606B20B09
130 DATA 9AD2EC606B40B122EC606DA0B632EC606DC0B63EB0FB81300CD10BA
140 DATA E1CC803B001EE42B93F008AC1343FEEEEB000EEE2F5B005EEEEB028
150 DATA 967EE0E07BD5602BA0A00B413B000B700B340B95700CD10BE0000BF
160 DATA C4700A08EDFBFB602B9001EF3A4BFB620B9801133C0F3AB0E1FB800
170 DATA CDEA08EC0FABEF721B980208A44010244FF028440010284C0FEC0E8
180 DATA BA20288048884C0FE46E2E6060E07BF7642B9A00033C0F3AB072E8B
190 DATA DA90EB202BB347F81C3F763D1CB891EEE0181E3FF00C68796423FE2
200 DATA 8CFE8BEB620BBB602BF0000B9001E803F0075058A04268805464743
210 DATA A6DE2F1E460A8807594B800008ED8A14000C706400002012EA34401
220 DATA 813A142008C0E42002EA34601B80300CD100E1FBA5602B409CD21BA
230 DATA 7EA6201CD274D4943524F4D414E4941205072657573656E74613A0D0A
240 DATA 6B620202020202020202020506F6B6573207061726120 7E414C4144
250 DATA 6A344494E7E0D0A20202020202020202863295361 6E746961676F2049
260 DATA 51E676C657369617320313939342E0D0A0D0A24BE000100
```

NOTA IMPORTANTE

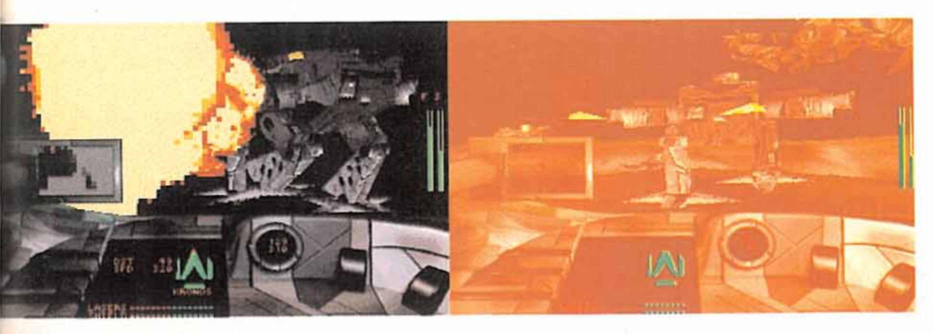
Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a:

Código Secreto

MICROMANÍA
C/CIRUELOS 4
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
MADRID

No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CÓDIGO SECRETO**





THE RAVEN PROJECT

LA BATALLA ESPACIAL SEGÚN CRYO

CRYO/MINDSCAPE
En preparación: **PLAYSTATION**
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE

VAMOS A HABLAR DE UN PROGRAMA, AMBIENTADO EN UN FUTURO NO MUY LEJANO, EN EL QUE LAS GUERRAS ESTELARES SON LAS PROTAGONISTAS EN LA VIDA COTIDIANA DE LOS PERSONAJES, EN LOS QUE NOS ENCARNAREMOS AL JUGAR.

RECOMENDADO MICROMANÍA

Hasta aquí, éste podría ser el encabezado de un buen puñado de juegos que estos días ven la luz –la moda espacial, ya sabéis–. Pero en este caso es distinto. ¿Por qué? Pues por la sencilla razón de que «Raven Project» lo firma Cryo. Y eso, para muchos, ya es una garantía. Garantía de que este juego no es como los demás. De que vamos a encontrar algo distinto. Y, efectivamente, así es.

Y es que nadie puede negar que en Cryo hacen las cosas bien. Basta con atenerse a los hechos ¿A quién no le gustó «Lost Eden» o el fantástico «Commander Blood», por poner sólo un par de ejemplos? Ahí lo tenéis. Y con «Raven Project» no podía ser de otra forma. Otra cosa es que habiendo puesto el listón tan alto, la nueva producción de la compañía francesa responda a las expectativas. Pero eso lo vamos a ver aquí y ahora.

LA GUERRA QUE NO CESA

Comenzaremos repasando brevemente el argumento del juego. Corre el año 2.278 y hemos sido llamados por las fuerzas rebeldes para hacer frente a los "Armids", una raza de alienígenas conquistadores que, cómo no, se han empeñado en adueñarse de nuestra querida Tierra. Por si esto fuera poco, el jefe de una compañía armamento pesado se ha aliado con los extraterrestres. Y entre todo el armamento cedido a los invasores se encuentra "The Raven", una estación espacial secreta dotada con docenas de tropas, y toda clase de armas cuyo potencial estratégico la ha convertido en una pieza clave para el control de la Tierra. Por eso, los rebeldes se han organizado para intentar hacerse con "The Raven" y poder así eliminar de una vez por todas la amenaza alienígena.

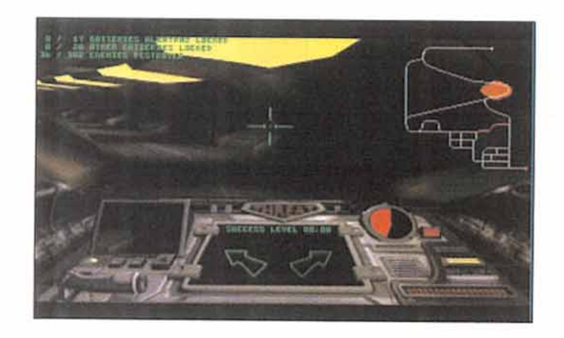
Esta historia es la nueva excusa de Cryo para ofrecernos su nuevo delirio visual en forma de programa, dividido, como ya suele ser norma habitual de la casa, en tres clases de, digamos, escenas bien diferenciadas: diálogos, cinemática,

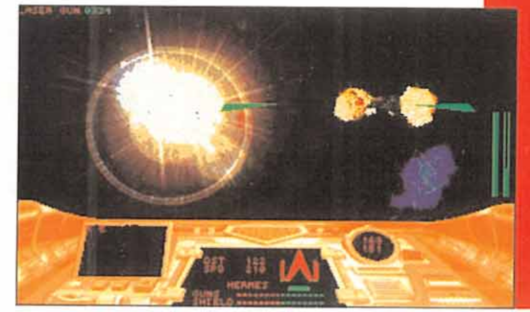




MISIONES SIMULADAS

Una vez que llegamos al a estación espacial de combate "The Raven", tendremos a nuestra disposición en uno de sus niveles un simulador de misiones en el que podremos entrenarnos antes de entrar en batalla contra los "Armids". En este simulador se recogen todos los vehículos de los que disponen tanto los Rebeldes como los alienígenas. Podemos escoger así, además del tipo de misión, terrestre o aérea, en la que queremos practicar, el número y tipo de enemigos contra los que queremos luchar. De esta forma, no sólo nos acostumbraremos a manejar los "Mechs" y las naves de combate que pilotaremos en las misiones reales, sino que además conoceremos la forma de actuar de los invasores. Y es que la máxima de "conocer al enemigo" es decisiva en toda clase de batallas, incluso en las espaciales del año 2.278.









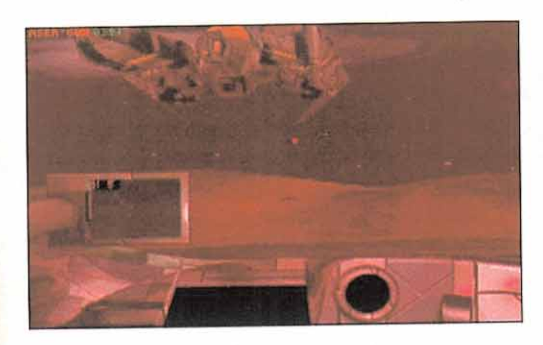


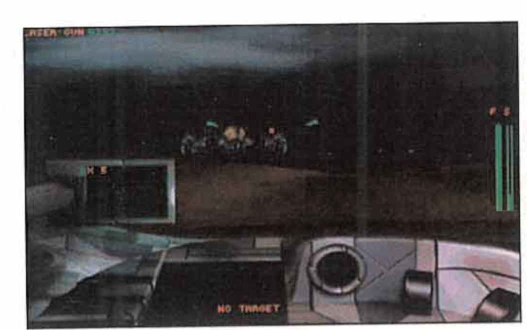
e interactividad. La parte de diálogo, como siempre en versión original aunque con una valiosa opción de subtítulos, nos va presentando a los personajes y sus intrigas. Mediante la utilización de vídeo, los personajes aparecen perfectamente caracterizados –los efectos de maquillaje de los "Armids" merecen un "Oscar"– y rodeados por gráficos "bitmap" de gran calidad. Estas escenas van apareciendo a medida que progresamos en el juego, y así nos vamos enterando del progreso de la guerra, y de las conversaciones entre el terrestre "vendido" y sus amigos los invasores. Las secuencias cinemáticas, por su parte son, como siempre, excelentes. No en vano, en Cryo son unos auténticos especialistas en la materia, demostrando, una vez más, que dominan a la perfección la técnica de diseño y animación tridimensional. Además, para «Raven Project» se han creado mil y una escenas de este tipo –dos CDs dan para mucho–, que preceden a nuestra entrada en acción, nos acompañan en nuestro regreso a la base, empalman escenas interactivas..., y muchas situaciones más. Total, un 10 para Cryo en cinemática. Como siempre.

FORMAS DE ENTRAR EN ACCIÓN

Por fin llegamos a la parte interactiva del programa, al juego en sí. Aunque bien podríamos decir a los "juegos" en sí, porque aunque «Raven Project» es un programa de guerras espaciales, estas batallas tienen lugar de diversas formas. Nada más empezar a jugar, por ejemplo, nos encontramos directamente en un desierto a bordo de una nave terrestre. Con las instrucciones en pantalla, debemos abatir una serie de enemigos. En este pequeño aperitivo de lo que después será nuestra escalada bélica, ya podemos ver lo que nos espera en el resto del juego. Los escenarios en 3D se desplazan a gran velocidad más allá de nuestra carlinga, el control es sencillo, los enemigos bien definidos, y la acción, devastadora.

Después de esta fase de "calentamiento", nuestro héroe regresa a la base rebelde. A partir de ahí se nos asignarán unas cuantas misiones, de diversa índole. Reconocimiento de radares enemigos en San Francisco, eliminación de objetivos, escolta de convoyes, etc. Luego, conquistaremos "The Raven", que se convertirá en nuestra













nueva base de operaciones, desde la cual seguiremos cumpliendo misiones.

Fundamentalmente son tres los modos de juego, relacionados con la clase de misión que nos sea encargada y los vehículos que pilotaremos. El primero es el "Space Mode", donde pilotaremos cazas y volaremos en la órbita de la Tierra, Marte o la Luna, a la caza de los "Armids". En el "Land Mode", por su parte, maniobraremos sobre la superficie de la Tierra y otros planetas a bordo sobre todo de "Mechs", gigantescos robots de combate. Por último, tenemos el llamado "Interactive Ride Mode", el más novedoso, donde nuestra nave será parcialmente "autopilotada", mientras nosotros llevamos a cabo determinadas clases de misiones, sobre todo de reconocimiento. Sólo podremos elegir la dirección del vuelo en algunas ocasiones, cuando nos encontremos ante una encrucijada. Estos tres modos dependen directamente de las misiones asignadas, es decir, no los podemos elegir, por lo que deberemos controlar cada una de sus técnicas.

Como hemos visto, «Raven Project» es, sobre todo, un juego variado y lleno de sorpresas. Nada que ver con aquellos programas del mismo estilo en los que todas las misiones son muy parecidas. En la nueva producción de Cryo nos veremos inmersos en campañas de muy diversa índole donde nuestra habilidad será puesta a prueba a los mandos de diferentes clases de vehículos espaciales. Mientras, la trama del juego evolucionará a nuestro alrededor en forma de escenas de vídeo digital y escenas cinemáticas perfectamente realizadas con gran suavidad de movimientos. Todo un despliegue de imaginería gráfica para un juego de combate galáctico nada convencional, que podemos disfrutar al máximo, además, con "tan sólo" un 486 DX2 a 66 Mhz.

Destacamos entre las muchas virtudes de «Raven Project», además de lo variado de las misiones, la calidad gráfica de todas las escenas de las que se compone el programa, así como la música y el sonido que las acompañan. Y sobre todo, la jugabilidad y la adicción que impregna cada uno de los CDs de los que se compone el juego, gracias, en gran medida, a la sencillez con la que se manejan todos los vehículos espaciales que controlaremos en nuestra lucha contra los invasores.

En definitiva, Cryo ha puesto en nuestras manos un producto con la calidad a la que nos tiene acostumbrados y en el que sólo encontramos una pega: la de siempre, la del idioma –aunque por lo menos se han dignado a incluir una opción de subtítulos–.

F.J.R.

LO BUENO: ***Lo variado de las misiones a realizar y los vehículos espaciales que podemos pilotar. La calidad gráfica de todo el programa, incluyendo el vídeo, las escenas cinemáticas y la parte interactiva.***

92

LO MALO: ***Versión original con subtítulos en versión original. Pero, claro, mucho peor hubiera sido no tenerlos ¿no? Así que démonos con un canto en los dientes...***











Transcurría un día cualquiera para los científicos de la estación espacial de la isla de Borneo cuando los monitores revelaron que un lejano asteroide había variado levemente su rumbo. Cuando los ordenadores realizaron sus cálculos rutinarios para trazar la nueva trayectoria descubrieron que esa pequeña anomalía iba a tener consecuencias inesperadas: el asteroide iba a chocar contra la Tierra.

BIENVENIDOS A LA SEXTA DIMENSIÓN

Pocos días después, un transbordador espacial partía hacia el asteroide, al que los científicos habían puesto el nombre de Atila en recuerdo del antiguo rey de los Hunos. Cinco personas formaban la tripulación; bajo las órdenes del comandante Boston Low se habían reunido el doctor Ludger Brink, famoso arqueólogo y geólogo, la periodista Maggie Robbins, conocida no sólo por su gran prestigio profesional, sino también por su dominio de varios idiomas, y dos tripulantes más que permanecerían dentro del transbordador durante la misión: el copiloto Ken Borden y la especialista en carga Cora Miles. La misión del equipo era clara. No podían

THE D



destruir el asteroide ya que los fragmentos procedentes de la explosión podrían causar serios daños sobre la Tierra, así que habían decidido colocar dos cargas explosivas para alterar de nuevo la trayectoria de Atila y evitar que se estrellara contra nuestro planeta.

FUEGOS ARTIFICIALES EN ATILA

Low, Brink y Robbins salieron al exterior protegidos por sus trajes espaciales. La bodega del transbordador estaba ya abierta, así que Boston pidió a Cora a través del intercomunicador que liberara el contenedor de las herramientas, una pequeña nave autónoma que recibía el curioso nombre familiar de "cerdo". Boston empujó el contenedor lejos del campo de atracción del transbordador y extrajo de su interior los objetos necesarios para cumplir la misión: dos cargas explosivas, una excavadora de gravedad cero y una pala.

A través del intercomunicador Borden explicó a Boston que debía colocar la carga explosiva alfa en el cuadrante 2 del asteroide. Nuestros tres amigos se dirigieron hacia la zona elegida de Atila y, después de limpiar la superficie del blanco con la excavadora, Boston colocó la carga explosiva y la preparó para la detonación con una llave.

El siguiente paso, según las instrucciones de Borden, consistía en colocar la carga explosiva beta en el cuadrante 3, si bien antes de introducir la carga y activarla con la llave tuvieron que retirar con ayuda de la pala una piedra que estaba colocada sobre el blanco.

Los tres miembros de la expedición regresaron al transbordador y se pusieron en contacto por radio con Borden para anunciarle que las cargas estaban listas para la detonación. Nuestros amigos volvieron a bordo y, una vez a distancia de seguridad, hicieron explotar las cargas colocadas sobre la superficie de Atila.

ATILA GUARDA UNA SORPRESA

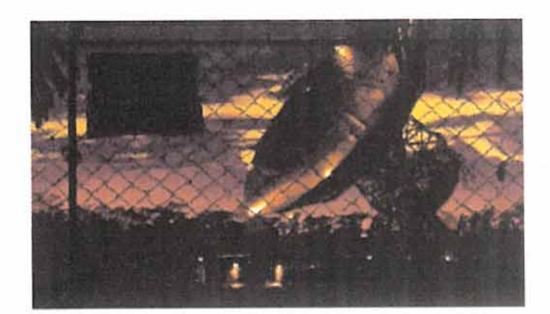
Las explosiones tuvieron el resultado esperado y el asteroide cambió de trayectoria alejándose de su mortal camino hacia la Tierra. Pero los instrumentos del transbordador indicaban que el asteroide había reaccionado de una forma inesperada a la explosión, como si fuera más ligero de lo que debería ser a juzgar por su tamaño, y Boston, Brink y Robbins decidieron explorar el asteroide para intentar recoger datos y muestras.

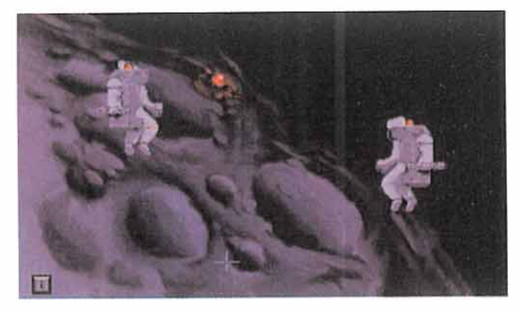
Los tres astronautas se introdujeron en las entrañas de Atila a través de una grieta alumbrándose con la luz del cerdo y llegaron a un túnel que no parecía natural. Sus sospechas se confirmaron cuando después de limpiar varios salientes extraños del túnel con ayuda de la excavadora descubrieron la presencia de cuatro placas metálicas que desaparecieron al ser empujadas.

Con la certeza de que Atila poseía un interior artificial, atravesaron el túnel situado detrás de la placa más grande y llegaron a un gigantesco espacio abierto que demostraba que el asteroide estaba prácticamente hueco por dentro.

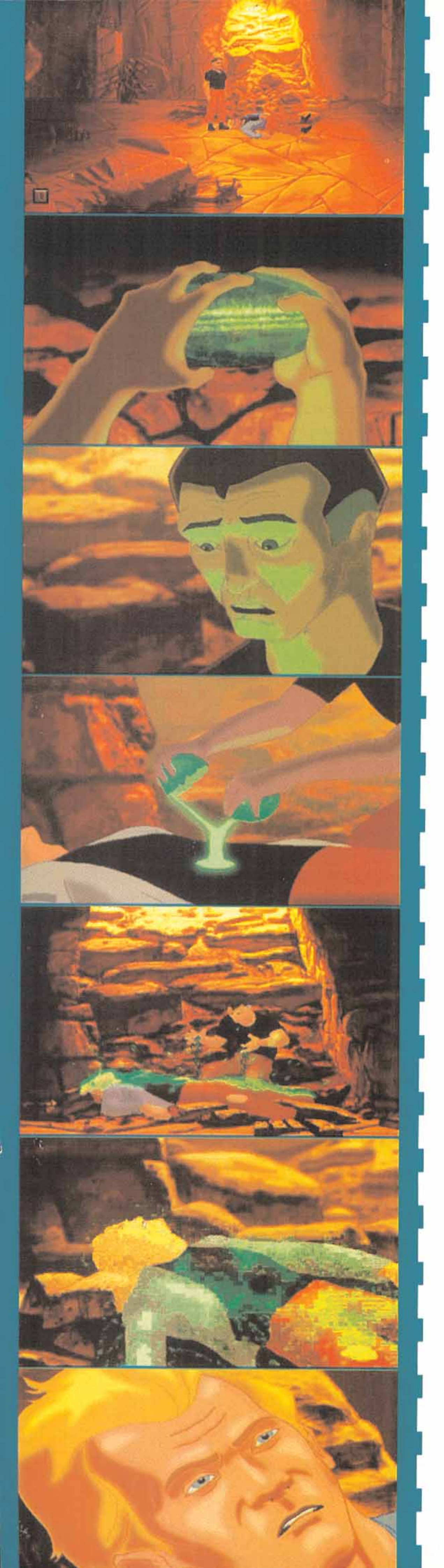
Un pedestal situado en la pared opuesta llamó inmediatamente la atención de los tres astronautas. Boston recogió cuatro placas











metálicas que rodeaban el pedestal y, al colocarlas sobre la figura central y completar una imagen geométrica, comenzaron a producirse violentos movimientos en el interior del asteroide. Atila se desprendió de su cubierta rocosa y, convertido en un brillante objeto poligonal, tomó en pocos segundos una velocidad sobrecogedora y desapareció ante los atónitos ojos de los tripulantes del transbordador.

PRIMEROS PASOS EN COCYTUS

El viaje se detuvo en la superficie de un planeta desconocido. Los tres astronautas descubrieron que los sensores de sus trajes espaciales señalaban la presencia de gravedad y una atmósfera respirable, así que se quitaron los trajes y los abandonaron junto a una extraña plataforma.

Después de comprobar que se había roto la comunicación con el transbordador, Boston decidió explorar los alrededores. Comprobó que el planeta en el que se encontraban tenía dos lunas, una grande y otra pequeña, y decidió ponerle el nombre de Cocytus.

Una rápida exploración del entorno reveló que la plataforma se encontraba en el centro de un gran cráter de paredes lisas. Caminando hacia la izquierda encontraron los restos de una gigantesca nave y decidieron investigar entre los escombros. Encontraron un dispositivo circular en el interior de un cofre y, al intentar arrancar un cable que colgaba, fueron sorprendidos por la aparición de una extraña manifestación energética similar a un fantasma que antes de desaparecer hizo que se materializara un extraño objeto. Boston recogió el cable y descubrió que el objeto era una barra grabada en la que aparecían cinco formas geométricas.

En la parte norte del cráter encontraron varios montículos cubiertos de huesos. Boston cavó en uno de ellos con la pala y recogió dos huesos: un colmillo y una quijada.

A la derecha de la plataforma central Boston tuvo la idea de activar el dispositivo que habían encontrado en el cofre y descubrió que señalaba a un punto del suelo. Cavando con la pala en ese punto descubrieron que debajo había un brazalete.

De vuelta a la plataforma, una segunda aparición, similar a la primera, les señaló un punto del suelo en el que se adivinaba la presencia de un agujero. Boston comenzó a cavar y descubrió que la tierra estaba suelta, como si debajo hubiera una caverna. Brink se ofreció a continuar cavando, pero pocos segundos después perdió pie cuando su pala no encontró terreno firme y cayó a un gran agujero.

LA EXPEDICIÓN SE SEPARA

La excavación había producido un derrumbamiento y tanto Boston como Maggie descendieron rápidamente por las rocas caídas para intentar ayudar a su amigo. Pero desgraciadamente la caída había tenido fatales consecuencias y Brink yacía muerto ante el dolor de sus compañeros y la impotencia de Boston, que se recriminaba por no haber sido capaz de salvarle de la caída.

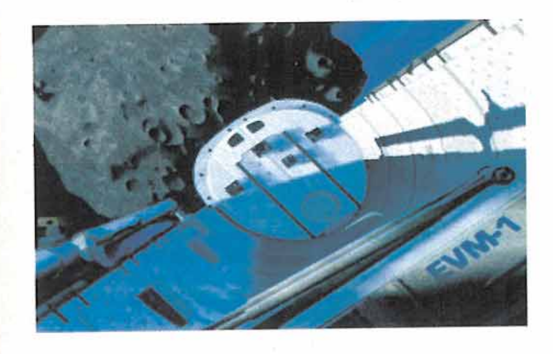
Maggie decidió que, ahora que sólo eran dos, podrían aumentar sus posibilidades de sobrevivir si se separaban. Boston no estaba en absoluto de acuerdo, pero Maggie era terriblemente testaruda, así que Boston tuvo que ceder y decidió explorar en solitario el luga. Se trataba de una sala circular en la que se observaba la presencia de cinco puertas cerradas, un acceso a un túnel y un acceso a una rampa.

Boston recogió una placa metálica similar a las que habían puesto en movimiento a Atila y una barra grabada de color morado. Bajando por la rampa llegó a lo que parecía ser una gran fuente de energía que estaba fuera de funcionamiento, ya que tenía una lente desconectada. Pero pronto descubrió que el panel de control permitía definir los movimientos de una sonda que se ponía en marcha al pulsar el botón triangular situado a la derecha de la sala y, tras varios intentos, averiguó la secuencia de colores que permitía que la sonda recogiera la lente desconectada del fondo y la colocara en la ranura de la fuente de energía –5 violeta, 2 amarillo, rojo, 3 violeta, 5 azul, 2 verde, rojo–.

Boston había conseguido restablecer el suministro de energía, pero antes de marcharse movió una placa suelta y recogió un cristal azul que había detrás. A continuación, examinó la barra grabada de color morado, anotó las figuras geométricas que contenía con sus colores y comprobó que cuatro de las cinco puertas poseían a su lado un panel con cuatro botones que podían adoptar diversas formas geométricas y colores. Al insertar el código de la barra morada en una de las puertas –la cuarta contando desde el desprendimiento de rocas hacia la derecha– la puerta se abrió dejando libre el acceso a nuevos lugares para explorar.

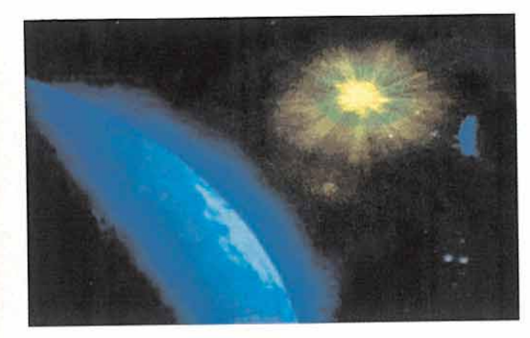
EL MUSEO ALIENÍGENA

Maggie llamó a Boston a través del intercomunicador para decirle que había encontrado un lugar lleno de tecnología alienígena que aún funcionaba y parecía ser el terminal de una biblioteca. Por su parte, Boston utilizó un pulsador y consiguió que apareciera un extraño transporte en forma de esfera.

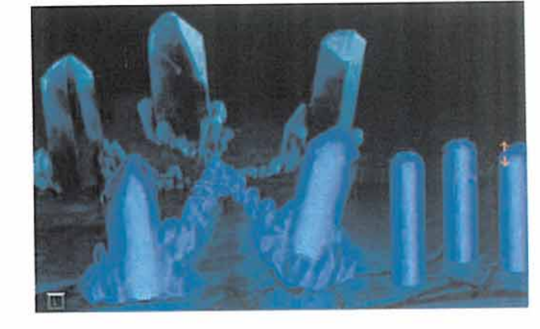












Sin dudarlo, entró dentro del transporte y fue trasladado a lo largo de un largo tubo que discurría bajo el mar hasta lo que indudablemente era una pequeña isla.

Utilizó un camino que discurría por una montaña al borde del mar hasta llegar a un extraño dispositivo. La lente situada a su lado admitía tres posiciones y, tanteando entre ellas, Boston descubrió que en una de las posiciones al dejar pulsado durante varios segundos el interruptor del dispositivo aparecía un puente de luz. Ante el asombro de Boston, el puente resultó ser sólido, y de ese modo pudo descubrir el aspecto externo del lugar en el que se encontraba: una gran isla circular con cinco islas más pequeñas alrededor y una extraña esfera transparente sobre la isla central que era al mismo tiempo el destino del puente de luz.

Boston decidió olvidarse por un momento del puente y seguir explorando. La siguiente sala era una especie de museo alienígena y en él encontró varios cristales brillantes de color verde, una barra grabada de color rojo, una tablilla con extraños símbolos y varias pantallas en las que pudo observar unas animaciones que indudablemente intentaban transmitir alguna información. La siguiente sala resultó ser la biblioteca de la que había hablado Maggie, pero la joven decidió seguir estudiando los documentos alienígenas para intentar comprender su lenguaje.

Boston regresó a la sala de las cinco puertas y, recordando una de las pantallas del museo, tuvo la ocurrencia de colocar uno de los cristales verdes sobre el cadáver de Brink. Para su asombro, Brink volvió a la vida y, después de unos instantes de confusión, dijo encontrarse lleno de energía y vitalidad. Cuando Boston se lo contó por el intercomunicador Maggie pensó que se trataba de una broma macabra, pero al escuchar la voz de Brink tuvo que rendirse a la evidencia y reconocer que los cristales verdes tenían la facultad de resucitar a los seres vivos.

Boston y Brink tomaron el transporte del museo y decidieron unir sus fuerzas para abrir la puerta situada al pie de las escaleras. Detrás había una pileta llena de cristales brillantes, así que Boston recogió unos cuantos cristales y una cápsula que había en el suelo, mientras advertía que Brink comenzaba a comportarse de un modo bastante extraño.

Los dos exploradores se acercaron a la orilla del mar y contemplaron aterrorizados cómo un enorme monstruo marino devoraba una especie de tortuga y luego escupía sus huesos junto a la orilla. Cuando Boston estuvo seguro de que el monstruo había regresado al mar se dio cuenta de que Brink había desaparecido sin decir nada y comenzó a preocuparse por el extraño comportamiento de su amigo.

Boston se fijó en que parecía haber una caverna bajo las aguas y comprendió que no podría explorarla mientras el monstruo rondara por ahí. Así que, fijándose en un fósil que había en los alrededores, ordenó los huesos de la tortuga muerta para restaurar la forma normal de su esqueleto y colocó sobre ellos la cápsula y un cristal brillante. La tortuga volvió a la vida para, a los pocos segundos, ser devorada de nuevo por el monstruo, pero poco después, la cápsula hacía explosión y conseguía que el monstruo dejara de ser un problema.

Boston buceó sin peligro hasta la caverna submarina y encontró una barra grabada de color naranja y otra placa metálica.

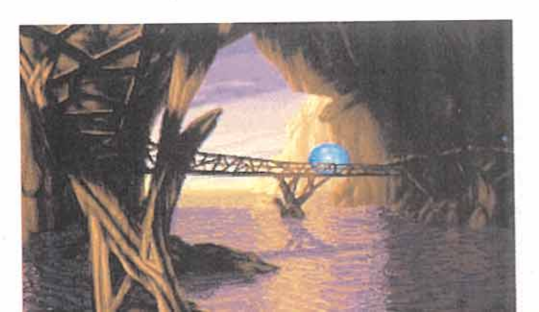
EL PLANETARIO

El código de la barra naranja permitía abrir la quinta puerta, la situada entre el túnel oscuro y el desprendimiento de rocas. Un nuevo transporte esférico conducía a otra isla en la que, después de saltar sobre un precipicio y volcar una roca con la pala para que sirviera de puente, llegó hasta otro dispositivo que le permitió activar otro puente de luz. En la sala situada en el extremo derecho de la isla había una barra de color azul.

Boston decidió explorar la cueva situada detrás del puente de luz, y descubrió que una pequeña criatura alienígena robaba una pieza de un panel y hacía que la puerta situada a la derecha del panel se cerrara. Boston decidió recuperar dicha pieza, y para ello, en primer lugar, utilizó la pala para agrandar la abertura de la cueva donde se encontraba la madriguera de la criatura. Luego, recogió una barra roja, unas costillas, una tapa y una clavija, colocó la clavija en el agujero central de la rueda y movió la pesada vara hasta colocarla sobre la clavija. A continuación, colocó las costillas en el gancho situado al otro extremo de la vara y las elevó







con ayuda de la barra roja para formar una trampa. Ya sólo quedaba acercarse al agujero situado junto a la puerta para obligar a la criatura a salir y luego asustarla para que cayera en la trampa.
Para asegurarse de que la criatura estuviera siempre localizable, Boston le colocó el brazalete. Después, levantó la barra para dejar a la criatura en libertad, la siguió a través de la abertura agrandada y localizó su madriguera con ayuda del dispositivo. Cavando con la pala en el lugar señalado apareció la pieza que necesitaba, así que Boston colocó la pieza sobre el panel, la cubrió con la tapa y activó el panel para abrir la puerta.
Detrás de la puerta había una sala estrecha de techos muy altos. Boston encontró una nueva barra grabada, esta vez de color verde, y dos cetros sobre un pedestal. Al utilizar uno de los cetros sobre la luz situada en el techo de la estancia descubrió que contenía una representación de un planeta con dos lunas, una grande y otra pequeña, que sin duda se trataba del planeta en el que se encontraban. Lo más curioso era que los cetros permitían alterar el movimiento de las lunas: el dorado hacía girar a las dos lunas juntas alrededor del planeta y el plateado la luna pequeña alrededor de la grande. Cuando Boston consiguió colocar las dos lunas sobre la cara iluminada del planeta de manera que la luna pequeña eclipsara a la grande, el mecenismo se detuvo.
Justo en ese momento la criatura ladrona tuvo la poco feliz ocurrencia de volver a robar la pieza del panel, pero afortunadamente la puerta podía abrirse desde dentro con ayuda de un botón. Antes de salir recogió una nueva placa metálica.

EL MAPA HOLOGRÁFICO

Boston regresó a la sala de las cinco puertas y atravesó el túnel oscuro hasta llegar hasta una hermosa cúpula cristalina, y consiguió introducirse en su interior manipulando los dos botones que controlaban las puertas de la esclusa de aire.
Dentro, llamaba la atención la presencia de un panel en el que había tres agujeros, varios cristales azules y un cristal apagado. Boston introdujo la barra azul en uno de los agujeros, seleccionó el cristal apagado y manipuló las tres barras para conseguir que el cristal apagado alcanzara el máximo brillo y volviera a cargarse de energía. En ese momento, la aparición de un transporte demostró que la manipulación había reactivado la energía de ese transporte.

Boston regresó a la sala central e introdujo el código de la barra verde en el panel de la tercera puerta. Pero la puerta no se abría, así que Boston levantó el panel con el colmillo y restauró el suministro de energía conectando el cable entre el panel y las chispas que brotaban de un punto cercano en el suelo. Sólo entonces la puerta se abrió y le permitió acceder a un nuevo transporte.
El camino en esta nueva isla se bifurcaba bastante, pero Boston caminó hacia la derecha hasta encontrar una sala llena de vegetación en la que encontró un nuevo panel similar a los de las puertas de la sala central. Introduciendo en el panel el código de la barra roja apareció en el centro de la sala un mapa holográfico de lo que parecía ser una pirámide y en el que se observaba la presencia de un acceso subterráneo.
Una entrada cercana permitía acceder a un nuevo dispositivo para crear puentes de luz. Pero el panel de este dispositivo estaba abierto y para reactivarlo había que restaurar la circulación de energía por un extraño circuito. En éste había una fuente de energía central, cuatro prismas blancos y tres cristales de colores y había que suministrar energía a todos ellos, así que Boston giró la fuente hacia el prisma situado más abajo, giró este prisma para que los tres rayos reflejados se dirigieran hacia los otros tres prismas blancos y finalmente giró cada uno de estos tres últimos para reconducir los rayos hacia los cristales de colores. Así, el dispositivo se puso de nuevo en marcha y pudo crear un nuevo puente de luz similar a los anteriores.

LA TUMBA OLVIDADA

Desde la sala central Boston utilizó el código de la barra roja para abrir la segunda puerta, llamó al transporte con el pulsador y caminó hasta llegar a un lugar en el que el eclipse de lunas se observaba con toda claridad. Boston movió una placa de piedra con la pala y dejó al descubierto un agujero que conducía a una especie de tumba que era, sin duda, la que había aparecido en el mapa holográfico. Había poca luz, así que colocó el cristal azul en un agujero situado en una de las paredes y entonces pudo observar la presencia de dos marcas en una de las losas. Al pisar esta losa la contraventana situada en el techo de la tumba se abrió levemente y Boston utilizó la barra roja para sujetar la losa y conseguir permaneciera abierta.
Nuestro amigo salió al exterior y observó que la contraventana quedaba marcada en la pared rocosa. Boston movió la tierra que la cubría para dejar al descubierto una lente y en ese momento la luz proyectada por el eclipse de lunas atravesó la lente y activó un mecanismo en el interior de la tumba.
Una plataforma triangular con una gran estatua sobre ella dejaba al decubierto la existencia de una cripta en el fondo de la pirámide. Al tocarla, la estatua se convirtió en polvo, pero Boston, que sabía por el mapa holográfico que había un acceso subterráneo, subió a la plataforma triangular y fue transportado a una enorme sala excavada en el interior de la montaña.
Al acercarse a una puerta situada a su izquierda un cristal de vida cayó desde una ranura sobre un montón de huesos y dio vida a una extraña criatura parecida a un fiero



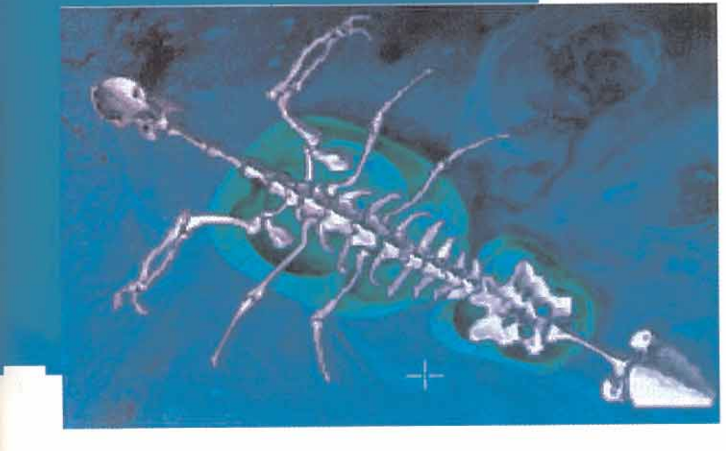












perro guardián. Pero colocó uno de sus cristales sobre otro montón de huesos y consiguió que las dos criaturas pelearan entre sí y se destruyeran mutuamente. La puerta, que estaba inicialmente cerrada, se abrió al colocar sobre la ranura la barra grabada que Boston conservaba desde el principio de su aventura.

Un largo pasillo conducía a una pirámide de cristal en cuyo interior se observaba la presencia del cadáver de un enorme alienígena. Abrió la pirámide con la barra grabada y revivió a la criatura con ayuda de un cristal, per el alienígena, pese a parecer pacífico, hablaba un idioma desconocido para Boston y nuestro amigo no pudo entenderle.



Boston decidió pedir ayuda a Maggie a través del intercomunicador, pero justo en el momento en el que la joven explicaba que había conseguido comprender el lenguaje en el que estaban escritos los documentos alienígenas, se escucharon unos extraños ruidos seguidos de un grito de Maggie y la comunicación quedó interrumpida.

Sin duda alguna Maggie estaba en peligro y Boston necesitaba toda la colaboración posible para ayudarla. Así que salió de la tumba, continuó caminando activando en el camino un nuevo puente de luz y llegó hasta un lugar en el que encontró a Brink trabajando en una extraña máquina. Brink estaba más antipático y grosero que nunca y se negó a ayudar a Maggie diciendo que estaba trabajando en un proyecto mucho más importante, así que Boston decidió obligarle a que le ayudara aunque fuera contra su voluntad. Para ello, se retiró a la sala anterior, despertó a los murciélagos que dormían en el techo con ayuda de la linterna para que asustaran a Brink, y aprovechó su ausencia para robarle una caja llena de cristales de vida. Pese a las protestas de Brink, Boston estuvo tajante:le devolvería los cristales si le ayudaba a rescatar a Maggie y la traían de vuelta sana y salva.

MAGGIE ESTÁ EN MUY MALA COMPAÑÍA

Boston y Brink utilizaron los puentes de luz para evitar una larga caminata y se dirigieron hacia la isla del mapa holográfico, donde retrocedieron hasta una cueva con tres accesos y tomaron el de la izquierda. Al otro lado el espectáculo era realmente desolador: Maggie estaba atada a una pared de roca mediante una especie de telaraña y un gigantesco monstruo la vigilaba con pésimas intenciones.



Aquí era donde la colaboración entre Boston y Brink podía ser de gran ayuda. Preguntado por el monstruo, Brink se ofreció a distraer a la horrible criatura y, mientras tanto, Boston pudo abandonar la sala a través de la puerta de la derecha. A continuación, se dirigió a la cima de una gran cascada, desvió el curso del agua con ayuda de una gran roca y volvió donde estaba Maggie. Parte del agua desviada se agolpaba detrás de una reja que se encontraba al lado de la cautiva y Boston sugirió el plan de atraer al monstruo hacia la reja y que Maggie la abriera en el momento justo para que el agua lo arrastrara.

Así lo hicieron, y Maggie quedó de nuevo a salvo, pero en ese momento Brink no sólo no mostró ningún interés por el estado de la que fuera su compañera, sino que exigió los cristales de vida que Boston le había robado y, ante las protestas de Boston, peleó con su antiguo comandante hasta quitarle todos los cristales que tenía, escapando corriendo.

Maggie explicó a Boston que poco antes de ser capturada por el monstruo había conseguido comprender el lenguaje alienígena y traducir algunos documentos. Los dos exploradores retrocedieron camino del transporte, pero al llegar a una encrucijada, tomaron una entrada que conducía a una pequeña playa. Un campo de luz llamó la atención de nuestros amigos y, cuando Boston le mostró a Maggie la tablilla que había encontrado en el museo alienígena, la joven descubrió que el texto de la tablilla contenía las instrucciones de uso del campo de luz. Al manipularlo, una pequeña isla apareció frente a la costa y, en su interior, encontraron la cuarta placa metálica.

LA MÁQUINA DEL OJO

Justo en el momento en el que descendían del transporte camino de la sala central se produjo un breve temblor de tierra y a los pocos segundos Boston y Maggie recibieron una inesperada llamada de Brink a través

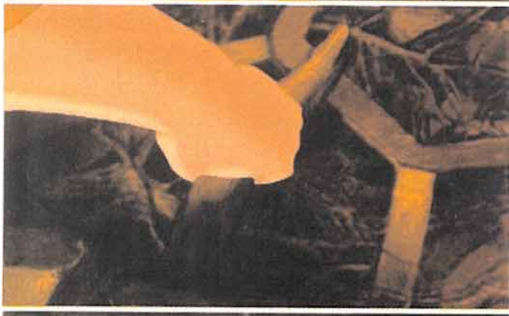
















del intercomunicador. En su mensaje Brink decía que había quedado atrapado en una grieta junto a uno de los puentes de luz y les rogaba que fueran a ayudarle.

Boston y Maggie encontraron a su compañero cerca de la puerta que conducía al planetario. Al parecer, el temblor de tierra le había sorprendido cuando metía la mano en una grieta para recoger un cristal de vida y ahora la grieta se había cerrado contra su brazo y no lo podía sacar. La situación era bastante más seria de lo que parecía en un principio y la única forma de liberar a Brink consistía en cortarle la mano antes de que la gangrena avanzara demasiado y, resistiendo heroicamente el terrible dolor, Brink permitió que Boston le cortara la mano con la quijada y se colocó rápidamente un cristal de vida sobre el muñón sangrante.

Boston explicó a Brink que tenía en su poder cuatro placas metálicas que, muy similares a las del asteroide Atila, posiblemente les ayudarían a volver a casa. Brink aceptó a acompañar a sus antiguos amigos hasta la sala central, donde Boston colocó las placas metálicas en el hueco situado a la derecha del desprendimiento de rocas y, de esa manera consiguió, abrir la única puerta que aún permanecía cerrada. Sin embargo, Brink no mostró ningún entusiasmo por el descubrimiento y se marchó de nuevo.

El transporte que encontraron detrás de la puerta les condujo a una gigantesca máquina en la que, examinando su consola, observaron que faltaba una pieza y que había dos huecos del mismo tamaño que los cristales de vida. Nuestros amigos subieron por una larga pasarela hasta la parte superior de la sala y alcanzaron de nuevo el exterior donde, tras retirar el nido de pájaros que cubría una lente, pudieron activar el quinto y último puente de luz. Regresaron a las proximidades del museo para recoger más cristales de vida y, tras dirigirse hacia la tumba, volvieron a revivir al alienígena.

Pero esta vez Maggie tenía el suficiente conocimiento de su lengua como para entenderle y el alienígena explicó la historia de su pueblo, una raza pacífica que se había obsesionado con la búsqueda de la vida eterna hasta el punto de inventar una máquina capaz de crear una entidad que llamaron el "Ojo" y que era precisamente la estructura cristalina donde convergían los puentes de luz. Con ella, los pobladores del planeta consiguieron abandonar sus cuerpos y acceder a una dimensión llamada espacio-tiempo seis donde podrían vivir eternamente, pero perdieron la capacidad de apreciar su vida mortal y quedaron prisioneros sin posibilidad de volver en una dimensión en la que la vida eterna se convertía en una condena.

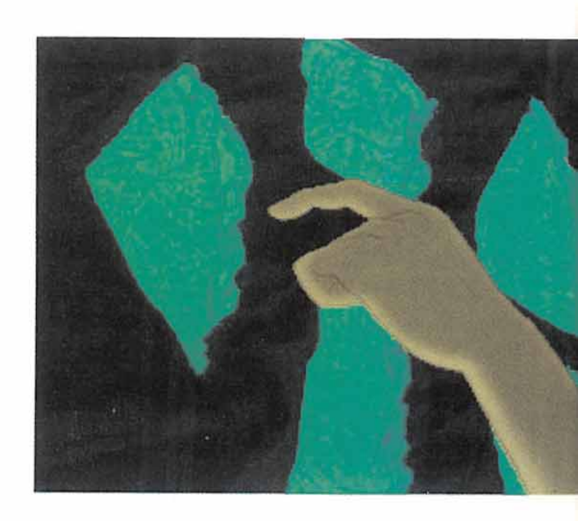
Ante las preguntas de Maggie el alienígena dijo que si su gente pudiera regresar desde el espacio-tiempo seis les ayudarían a construir una nave que les llevara de vuelta a la Tierra, así que Maggie insistió sobre la pieza que faltaba en la consola de la máquina y el alienígena les entregó una nueva barra grabada con la indicación de que la utilizaran en la habitación donde se encontraba el mapa.

Nuestros amigos insertaron el código de la barra en el panel del mapa y obtuvieron una imagen holográfica de un lugar que ya conocían: una playa situada cerca de la cascada donde Boston había desviado el agua con ayuda de la roca; así que se dirigieron hacia allí y encontraron la pieza perdida debajo de una piedra.

Pero justo cuando regresaban a la máquina del Ojo para colocar la pieza, apareció Brink, y de muy malas maneras exigió a Boston que le entregara todos los cristales de vida que le quedaran. Boston aceptó para evitar una pelea, pero dado que necesitaban al menos dos cristales de vida para hacer funcionar la máquina, decidió seguir a Brink hasta el lugar donde su obsesivo compañero llevaba demasiadas horas trabajando.

Cuando llegaron, Brink se mostró más agresivo y antipático que nunca y reconoció que la máquina en la que trabajaba, con la que pretendía fabricar cristales de vida, no funcionaba todavía. Boston sugirió que la pieza que le faltaba a la máquina del Ojo era probablemente lo que necesitaba la máquina de cristales para funcionar, e hizo un trato con Brink: le prestaría la pieza a cambio de la mitad de los cristales.

La máquina se puso en marcha, pero produjo sólamente dos cristales, y Boston intentó convencer a Brink de que le permitiera coger los dos ya que los necesitaba para la máquina del Ojo. Brink se enfureció ante lo que consideraba un engaño y atacó a sus dos compañeros, pero justo cuando estaba a punto de acabar con



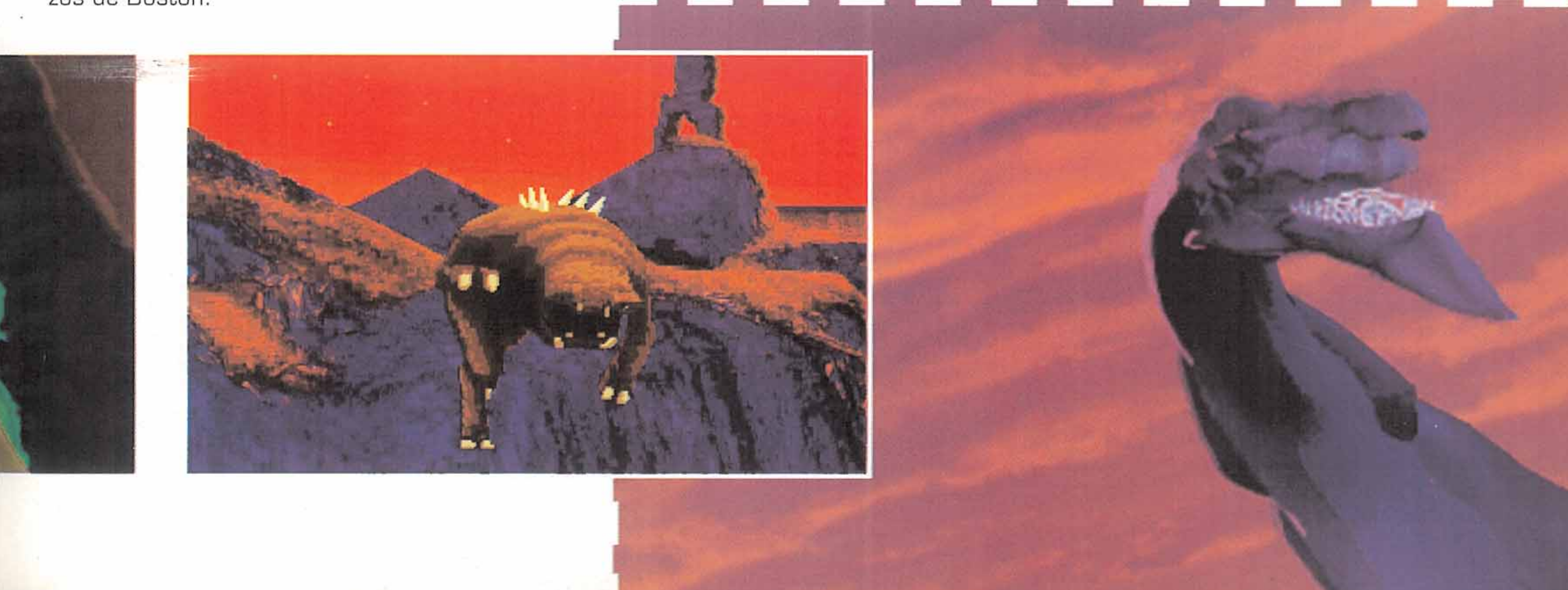


Boston con una gran piedra, perdió el equilibrio y se despeñó por el precipicio.
Boston y Maggie lamentaron la suerte de su desdichado compañero, pero Maggie señaló que lo que acababa de morir no era Brink, sino un alienígena que había utilizado el poder de los cristales de vida para apoderarse de la mente de Brink. Pero no había tiempo para lamentaciones, así que los dos exploradores regresaron a la máquina del Ojo y colocaron en la consola tanto la pieza que faltaba como los dos cristales de vida.
Al ser preguntada por el dispositivo alienígena, Maggie dijo que en sus investigaciones en la biblioteca había reunido suficiente información como para conocer el funcionamiento de la máquina y se ofreció a manipular sus controles.
La joven fue poniendo en marcha los diversos paneles de la máquina, pero la compuerta superior parecía estar atascada y Maggie decidió abrirla manualmente. Pero cuando consiguió abrirla, la fuerza de la gran cantidad de energía que fue liberada le hizo perder el equilibrio y la desdichada joven, que quedó mortalmente herida por la caída, expiró en los brazos de Boston.

ADIÓS A COCYTUS

Boston estaba totalmente solo, pero después de un instante de abatimiento decidió que debía conseguir que la muerte de Maggie no hubiera sido en vano. El Ojo estaba de nuevo en funcionamiento, así que Boston se dirigió hacia él a través del puente de luz, pero al intentar acercarse a su entrada un fiero monstruo surgió del interior del Ojo y le obligó a retroceder. Boston consiguió deshacerse del monstruo fácilmente: se acercó de nuevo al Ojo para atraer a la criatura hacia el puente de luz y desactivó el puente con ayuda del interruptor del dispositivo para conseguir que el monstruo cayera al vacío.
Activó de nuevo el puente y, libre de obstáculos, se introdujo en el interior del Ojo y atravesó la brillante cubierta de un campo de energía de forma esférica. Fue de esa manera como llegó al espacio-tiempo seis, la dimensión en la que se podía vivir eternamente, pero el recuerdo de su planeta de origen y, sobre todo, el de sus amigos muertos le ayudó a no perder sus lazos con la realidad.
La fortaleza de Boston fue la clave de su éxito. Guiados por su determinación, los antiguos pobladores de Cocytus, los que habían perdido la capacidad de regresar a su mundo de origen, consiguieron encontrar de nuevo el camino a la realidad y recuperar sus vidas mortales en las que, antes de morir, conocerían el verdadero placer y el verdadero dolor que les harían sentir intensamente vivos.
Los alienígenas fueron agradecidos con Boston. No sólamente construyeron una nave con la que podría regresar a la Tierra, sino que además rescataron a Maggie y a Brink del espaciotiempo seis, que era el lugar donde habían estado vagando desde su muerte. Brink había envejecido bastante debido a los terribles efectos de los cristales de vida, pero Maggie estaba tan bella y radiante como siempre, y de nuevo los tres juntos emprendieron su viaje de regreso a la Tierra dejando detrás de ellos sólidos lazos de amistad entre los seres humanos y los habitantes del lejano planeta Cocytus.

P.J.R.





"LA VISIÓN"

"Viaje al futuro"

Al adquirir este especial "ticket de viaje", vuestro "ego" se desvanecerá del actual presente, y se catapultará al siglo XXI; vuestro cuerpo, vuestros pies, vuestra "tangible carne", seguirá en el año que ha comenzado –1.996–, pero la energía de vuestros sentidos, el poderoso "ojo de la mente", que habita un rincón desconocido de la "materia gris" que forma el cerebro humano, viajará a un mundo desconocido hasta ahora.

Queridos pasajeros: Permítanme que les de un cordial saludo de bienvenida. Como "Capitán" y propietario de esta "nave-sensorial de teletransporte", quisiera felicitarles por su elección, y al mismo tiempo desearles un grato viaje a bordo de "esta maravilla de la ciencia y la tecnología". «La visión» es un increíble invento, que mediante un complejo sistema de "transmisión subliminal a distancia", os llevará "en mente y alma" a los sorprendentes e imaginables parajes del "futuro-mañana".

Los requisitos necesarios para formar parte del "pasaje" de la nave-Visión son: Leer todos los meses la sección "Nexus 7" en la revista "Micromanía"; tener un poco de disciplina de concentración, y gozar de una vital imaginación; haber visto bastante cine de "ficción", y ser un "fan" de la tecnología, los ordenadores y el mundo de los videojuegos.

¿Qué ofrece «La Visión»? Un entretenimiento de lectura "profético", con datos y referencias, de "nuestras vidas" situadas en el futuro inmediato a corto, medio o largo plazo; un ejercicio de pseudo-adaptación imaginaria, para saber si estamos preparados para asumir los cambios que se avecinan a velocidad de vértigo. ¿Cómo seremos en el año 2.019? ¿Viviremos en el futuro siendo una mezcla de Mad Max, La Guerra de las Galaxias y Blade Runner? ¿Cómo son los hogares del mañana? ¿Existirán los microondas? ¿Cuál será el modelo de Ordenador Universal? ¿Seremos capaces, cada uno de nosotros, de mirar al futuro cara a cara, asumiendo el riesgo del avance y nuestras responsabilidades y actuaciones frente a él?

Ej. núm. 1: "Fecha 21 de Abril del 2.021. Estás inmerso en la maraña de "Global-Internet" –la última red mundial de ordenadores interconectados por satélite–; mientras pides información a una tienda "mail" de software de entretenimiento, por error, y sin saber cómo, te ves introducido en una de las terminales de la "C.G.E.C.I." –Corporación Gubernamental Europea de Control al Individuo–. En la pantalla de tu ordenador comienzan a aparecer las fichas de veinte personas inocentes, que van a ser ejecutadas en el plazo de siete días, sin que los organismos de Derechos Humanos hayan tenido noticia alguna al respecto. La Pena de Muerte, fue abolida a finales del siglo XX en todos los países del mundo. Eres testigo de una "situación ilegal". ¿Qué vas a hacer? ¿Apagarás el ordenador como un cobarde? ¿Serás un cómplice silencioso de estos asesinatos? ¿Qué harás? El ordenador sigue mostrando, en la pantalla, las identificaciones de los condenados, las direcciones, sus números de codificación y las fotografías escaneadas de sus rostros.

Mientras en tu cabeza se atropellan las posibles ideas de acciones que podrías realizar (¿?), frente a tus ojos aparece algo que te deja paralizado: la fotografía de tu novia. ¿Qué es esto? ¿De qué se le acusa? Ella es inocente, al igual que los demás..., entonces, ...¿por qué se encuentra ella allí? Te llenas de rabia, mientras los latidos de tu corazón se aceleran y sube la presión de la sangre hasta tus oídos; ¿qué puedes hacer tú? Piensa, piensa, que para algo tienes cerebro."

Ej. núm. 2: "Fecha 14 de Mayo del año 2.019. Ya has crecido. Tienes 35 años. Eres ingeniero del equipo del "Comité de Ciencias Bioquímicas y Sistemas Artificiales", de los países europeos integrados en la Alianza Mundial. A tus manos llega un "dossier" con la fórmula de un nuevo "suero" sintético de laboratorio que, inyectado en el ser humano, estimula las neuronas cerebrales y convierte al cerebro en un "grabador-reproductor de datos e imágenes" transferibles a una computadora por medio de un proceso de descodificación de la energía cerebral pensante. ¿De qué forma se podría utilizar este nuevo invento a beneficio de la humanidad? ¿Puede haber algo de "negativo" en la aplicación de este nuevo descubrimiento en las personas? ¿Serías tú, tu propia "cobaya humana"?".

Estos "puzzles" –y mucho más– os ofrecerá «La Visión». Un viaje al futuro. A nuestro "futuro". Un experimento para poner a prueba la imaginación; un reto para la "literatura futurista" y de ficción; ¿Un simple juego o algo más? ¡Quién sabe!

De momento, todos vosotros tenéis ya "el billete" de viaje en las manos... ¡Abróchense los cinturones para el mes próximo!

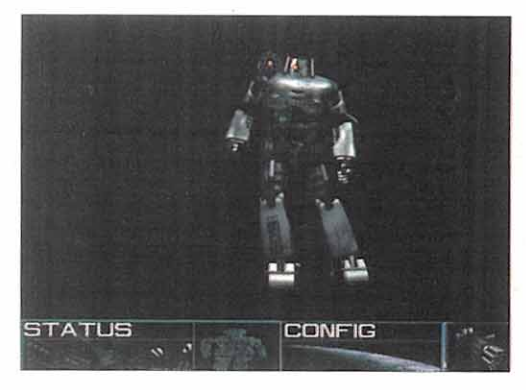
Rafael Rueda



ALIENS
A COMIC BOOK ADVENTURE

EL SECRETO ESTA EN LAS FAUCES DEL ESPACIO

El USS Sheridan atravesaba el espacio en calma después de cumplir una misión en una lejana galaxia. Los miembros de su tripulación, tres hombres y una mujer, descansaban en estado de criogenación mientras el piloto automático conducía la nave de regreso a la Tierra cuando un SOS lanzado desde un planeta llamado B54C activó los sistemas de emergencia del Sheridan y despertó a los tripulantes de su sueño artificial.





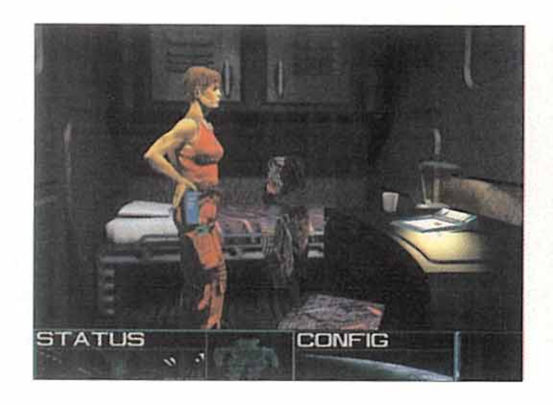
El comandante Hericksen se reunió en el puente de mando con el capitán Williams, el especialista de vuelo, y al preguntarle si necesitaba algo descubrió que el Sheridan estaba en órbita alrededor del planeta y que necesitaba las coordenadas de la base minera que había lanzado el SOS para aterrizar. Williams solicitó a Hericksen que pidiera a MOM, la computadora de la nave, que grabara las coordenadas en un CD y le rogó que lo hiciera lo más rápidamente posible, ya que había detectado una concentración de asteroides que se dirigía hacia el Sheridan. O'Connor, el oficial científico, explicó a Hericksen los pasos que debía dar para abrir la puerta de salida.

Siguiendo las indicaciones de O'Connor, Hericksen se dirigió a la sala de MOM y pulsó un botón situado junto al reproductor de CD para abrirla. De ese modo pudo alcanzar el pasillo que conducía a las habitaciones de la tripulación y, después de encontrar un CD-ROM musical en la sala de criogenación, decidió investigar en las habitaciones.

Hericksen encontró a su compañera la doctora Lora McGuiness en la primera de las habitaciones y, pese a la inicial hostilidad de la joven, consiguió calmar sus iras conduciendo cuidadosamente la conversación –haciendo la quinta pregunta seguida de la primera– y así Lora le entregó un pase de color verde.

El comandante Hericksen encontró un juego de Reversi en un cajón de la segunda sala, un teclado en la tercera y dos objetos en la cuarta, un CD en blanco en el cajón del escritorio y un pase amarillo en el armario.

Con el pase amarillo pudo acceder al sistema informático de MOM y seleccionó las opciones SHIP STATUS –estado de la nave– y SENSORS –sensores–. Al introducir el CD en blanco en el reproductor MOM lo formateó y grabó en él las coordenadas de la base que había enviado el SOS.



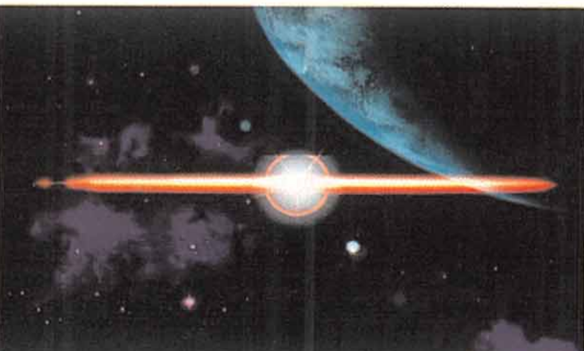
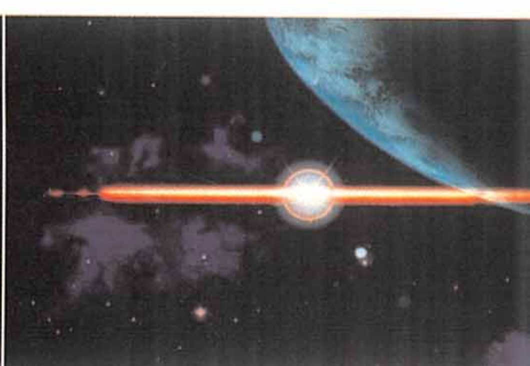




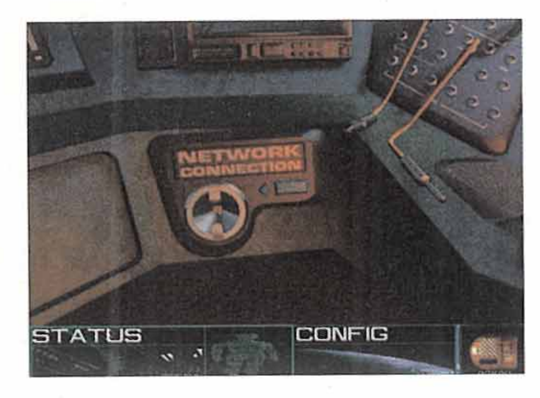
Hericksen habló de nuevo con Williams y con la información contenida en el CD el Sheridan pudo aterrizar sobre la superficie de B54C, exactamente junto a la entrada de la base minera. Hericksen utilizó el Reversi en terminal de MOM para acceder a diversas informaciones de interés, se aseguró de que tanto él como sus compañeros saciaban sus necesidades alimenticias con ayuda de la máquina de comida deshidratada de la cafetería, y utilizó el pase verde para bajar a la bodega de la nave.
Allí encontró un terminal de control que guiaba el movimiento de un brazo mecánico y con su ayuda consiguió trasladar una caja con armas hasta una habitación. Hericksen se dirigió a dicha sala, manipuló un nuevo terminal y recogió el arma contenida en la caja. A continuación, localizó la puerta de la salida de la nave y convocó a sus compañeros para que se prepararan a abandonar el Sheridan y explorar la base desconocida.

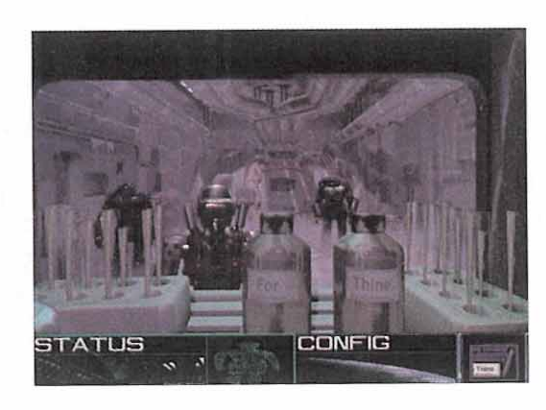
PRIMEROS PASOS EN B54C

Los cuatro tripulantes se colocaron sus exoesqueletos y abrieron la puerta de salida cuando descubrieron sorprendidos que un extraño robot aparecía desde el otro extremo del pasillo y se dirigía rápidamente hacia ellos. Hericksen activó su arma y luchó con la extraña criatura hasta derrotarla, pero en ese momento descubrió que se trataba de un ser humano protegido en el interior de una estructura metálica. El desdichado murió frente a los atónitos ojos de los tripulantes del Sheridan y solo tuvo tiempo para describir que la base había sido invadida por aliens.
Una vez fuera de la nave, Williams encontró una barra en el suelo y la recogió mientras Hericksen eliminaba tres nuevos robots. Con ayuda de la barra Williams pudo hacer girar una rueda situada en lo alto de unas escaleras, momento en el que abrieron la compuerta que conducía a lo que parecía ser un hangar. Williams encontró dos circuitos que parecían pertenecer a un X-Scanner, uno de ellos sobre un pequeño vehículo y otro en una especie de grúa que, colocada sobre una gran plataforma, descendió después de pulsar un interruptor. A continuación, volvieron a elevar la grúa y utilizaron la manguera para llenar el depósito de combustible del vehículo –al girar la rueda con la barra habían reestablecido el suministro de fuel–, pero no pudieron ponerlo en marcha porque al parecer poseía un sistema de seguridad basado en el reconocimiento de la palma de una mano.
Los cuatro tripulantes tomaron un ascensor y llegaron a una sala llena de cadáveres. Una vez allí, encendieron una luz roja situada junto a unas escaleras, encontraron un pase de color rojo sobre un banco y encontraron un pequeño robot en el interior de un compartimiento. La programación interna del robot le impedía dar ningún tipo de información así que nuestros







amigos regresaron al exterior de la base y conectaron el robot al terminal de ordenador situado cerca de unas cadenas para borrar su programación previa y convertirlo de nuevo en una criatura incluso excesivamente comunicativa.

Subieron unas escaleras y al utilizar uno de los ordenadores consiguieron abrir una puerta en la pared opuesta. Dentro, encontraron un cadáver terriblemente mutilado en el que pudieron leer una identificación con el nombre de coronel Crespi, momento en el que recogieron el CD que sujetaba en una de sus manos y Lora consiguió cortarle la mano opuesta.

De regreso a la sala donde habían encontrado el pase rojo, el robot les ayudó a abrir una puerta que antes habían intentado forzar sin éxito, y detrás de ella encontraron una nueva pieza del X-Scanner y un mapa en el que figuraba un código numérico.

EN LOS CORREDORES DE LA BASE

Los cuatro tripulantes regresaron al hangar, utilizaron un elevador y, después de abrir la próxima puerta con ayuda del pase rojo, un largo pasillo les condujo a una habitación con cuatro puertas marcadas con los números 6, 7, 8 y 9. Después de darse cuenta de que la puerta con el número 8 era la que habían utilizado para entrar, cruzaron la que tenía el número 6 y llegaron a una nueva sala donde encontraron la cuarta y última pieza del X-Scanner y pudieron examinar unos monitores para obtener imágenes de diversos puntos de la base.

La puerta con el número 9 conducía a una sala con tres nuevas puertas, una de ellas sin identificación y las otras con los números 10 y 11. La puerta 10 les llevaría de vuelta atrás y las otras dos formaban los extremos de un largo pasillo, así que nuestros amigos abrieron la puerta sin número y llegaron a un corredor en el que el X-Scanner reveló la presencia de una trampilla en el suelo.

La trampilla resultó ser el acceso a un ascensor que les condujo a una sala subterránea. Al intentar explorarla nuestros amigos descubrieron la presencia de gran cantidad de huevos y larvas de alien, así que Hericksen tuvo que destruirlos todos para dejar el camino libre. Una de las puertas de la sala conducía a un pasillo que no se podía cruzar ya que la presencia de un alien muerto hacía que el suelo hubiera quedado cubierto de sangre ácida, así que recogieron varias cajas de granadas de una estantería y abandonaron la sala utilizando de nuevo el ascensor.

Siguiendo con la exploración de los corredores de la base, los tripulantes del Sheridan llegaron a un pasillo con cuatro habitaciones delimitado por las puertas con los números 11 y 13. En una de las salas encontraron un alien muerto y en otra una desdichada mujer que murió delante de los ojos de nuestros amigos cuando el alien que se había implantado dentro de ella salió al exterior.

Otra de las salas parecía no contener ningún objeto de interés, pero



una exploración con el X-Scanner reveló la presencia de una puerta oculta detrás de la cual pudieron encontrar una mesa de despacho con un CD de color rojo sobre ella.

En la sala restante nuestros amigos encontraron un CD de música junto a una litera y manipularon una pequeña puerta en una de las paredes para dejar al descubierto un teclado de cinco dígitos. Recordando el número que habían encontrado escrito sobre el mapa, pulsaron las teclas en el orden 154324321 y de esa manera consiguieron abrir un nuevo compartimiento en cuyo interior había una tarjeta de identificación y un microchip.

Con ayuda de este último pudieron acceder a un ordenador y leer el diario que un joven llamado Chipster había escrito durante su estancia en la base. Entre otras cosas, Chipster hablaba de Morlack, el jefe de la base, y de una mujer llamada Ilea de la que se había enamorado, pero hacia el final de la narración Chipster revelaba que Ilea había sido raptada por unos científicos y la había encontrado medio diseccionada en un lugar llamado zona B.

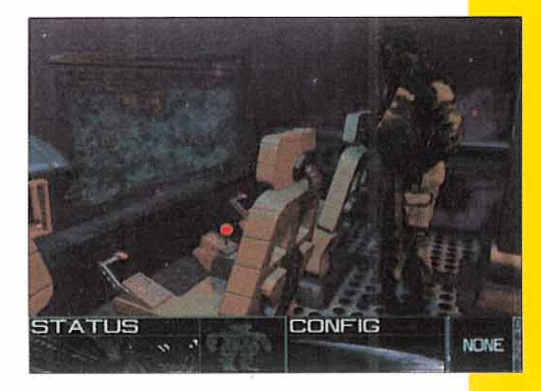
Con todos los objetos encontrados nuestros amigos estaban ya en condiciones de introducirse en el corazón de la base. Para ello, regresaron a la sala de las cuatro puertas, atravesaron la que tenía el número 7 y desactivaron el campo de fuerza colocando sobre el panel de seguridad la mano de Crespi.

CADA VEZ MÁS CERCA DE LA VERDAD

Los cuatro sorprendidos aventureros habían llegado a una gran sala con cuatro puertas. Una de ellas, con el rótulo ENTRANCE ZONE A –entrada a la zona A–, era la que habían cruzado para llegar, mientras que las otras tres mostraban las inscripciones B3, UNDER ZONE –zona subterránea– y RESEARCH CENTER –centro de investigación–.

Nuestros amigos cruzaron la puerta B3, y, una vez dentro, introdujeron la tarjeta





de identificación en un terminal para encender todas las luces de la sala. Pero al insertar la tarjeta por segunda vez se apagaron las luces a la vez que una impresora se ponía en marcha y dejaba caer un papel con una fórmula química y una extraña clave.

Ahora era el momento de abrir la puerta del centro de investigación y luego cruzar una nueva puerta hacia la derecha. El lugar era un gran laboratorio lleno de productos químicos, terminales de ordenador y extraños aparatos, pero lo primero que hicieron nuestros amigos fue localizar un reproductor de CD y visualizar el contenido de los discos encontrados junto al cadáver de Crespi y en el despacho.

En el primero de los discos Crespi explicaba que era un agente militar terrestre que se había infiltrado en la base siguiendo órdenes del general Hunter y que había descubierto que B54C no era una base minera, sino que las personas enviadas a trabajar como voluntarios eran usadas por un tal profesor Church en extraños experimentos biológicos. Con estos experimentos se pretendía estudiar el comportamiento de los aliens con el fin de llegar a controlarlos y poder formar con ellos una escuadra asesina con la que dar un golpe de estado en la Tierra. El otro, el de color rojo, contenía precisamente las órdenes que Crespi había recibido del general Hunter y las instrucciones a seguir en caso de ser descubierto.

Nuestros amigos siguieron con su exploración del laboratorio. El gran terminal situado junto al reproductor de CD contenía instrucciones para elaborar un protector contra aliens y dos terminales más pequeños indicaban los productos químicos necesarios para sintetizar dos sustancias llamadas betafortine y benoxidil. En una cámara frigorífica encontraron el tercer CD de audio, una pieza del protector y frascos con más productos químicos. De regreso al laboratorio, localizaron cuatro piezas más del protector –dos en el suelo, una junto a uno de los estantes con productos químicos y otra junto a los barrotes de una ventana– y finalmente cruzaron una puerta para llegar a un pequeño corredor.

Al cruzar la puerta del extremo del corredor encontraron, para su sorpresa, a un ser humano en aparente buen estado. Pero el hombre, que dijo llamarse Morlack y ser el jefe de la base, reconoció que le quedaba muy poco tiempo de vida ya que uno de esos odiosos aliens se había implantado dentro de él. Morlack reveló a nuestros amigos que un militar terrestre, llamado coronel Whitekov, había decidido financiar los estudios del profesor Church para crear una horda de aliens con la que desestabilizar el gobierno de la Tierra. El dinero procedía de la venta de una droga llamada "Royal Jelly" que se sintetizaba a partir de los huevos de alien y se comercializaba luego en la Tierra, una droga que tenía no sólo efectos narcóticos, sino consecuencias mortales a largo plazo. Pero Chipster había enloquecido al descubrir que su novia había muerto víctima de los experimentos de Church y había liberado a los aliens de su cautiverio, los cuales habían invadido la base destruyendo a sus pobladores.

Morlack prefirió suicidarse antes de esperar pacientemente su triste destino y nuestros amigos, al comprobar que nada podían hacer por él, decidieron continuar investigando. Al cruzar la próxima puerta llegaron a una habitación sobre cuya mesa encontraron un nuevo CD y un pequeño terminal con la fórmula de un compuesto químico llamado telepathine.

Un panel colocado sobre una de las paredes les permitió abrir una nueva puerta y descender a una extraña sala en la que llamaba la atención un gran cilindro metálico colocado en el centro. Nuestros amigos conectaron el teclado que habían encontrado en el Sheridan al cilindro e introdujeron la clave que habían leído en el papel de la impresora –MYYRMIDON–, momento en el que el cilindro se elevó y dejó al descubierto un alien sintético, una réplica mecánica perfecta de uno real, el cual, afortunadamente, no les atacó ya



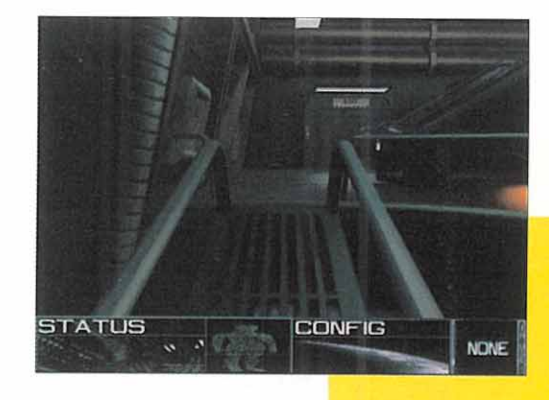
que el código introducido por el teclado lo había desactivado.
Descubrieron que podían combinar algunos productos químicos en una de las máquinas del laboratorio para producir betafortine –que servía como poderoso preparado alimenticio para reponer energías– y telepathine, con el cual Lora podía atravesar la puerta de la sala del alien sintético y, neutralizando los efectos de la sangre del alien muerto, abrir un acceso rápido hacia la sala donde Hericksen había destruido los huevos y las larvas. Para volver a la sala del alien sintético había que utilizar un pase azul que se encontraba en el suelo muy cerca de la puerta.

EN EL LABERINTO ALIEN

Los cuatro tripulantes regresaron al laboratorio, visualizaron el contenido del último CD –en él el coronel Whitekov daba órdenes a Church para entregar un cargamento de droga a un tal Friedricks–, y desde allí se dirigieron a la sala de las cuatro puertas y atravesaron la que conducía a la zona subterránea. Bajaron por unas escaleras hasta el fondo y allí encontraron una puerta cerrada y una cuerda con un garfio. Con la cuerda en su poder subieron un par de pisos hasta descubrir una puerta con la inscripción ALIEN LEVEL –nivel alien–.
Nuestros amigos atravesaron la puerta y llegaron a una extraña sala en la que sobresalía la presencia de una estructura que parecía ser un gigantesco huevo alien. Después de encontrar la última pieza del protector y un mapa electrónico que contenía la descripción detallada de un laberinto, liberaron el alien sintético, el cual se dirigió repentinamente hacia la cúpula del gigantesco huevo y consiguió que su parte superior se abriera para dejarlo entrar. Lanzando la cuerda con el garfio hacia la abertura, los cuatro tripulantes del Sheridan consiguieron introducirse en el monstruoso huevo y descubrieron en su interior un macabro espectáculo: las paredes estaban cubiertas por una horrible mezcla de carne y huesos humanos, lo que demostraba que Church y sus colaboradores habían utilizado seres humanos para alimentar a los aliens y conseguir sus siniestros objetivos.
El mapa electrónico contenía una descripción del laberinto alien y explicaba que había una entrada y dos salidas. Si se tomaba la primera bifurcación hacia la derecha se llegaba a la cámara de la reina alien, pero nuestros amigos prefirieron tomar el camino opuesto y llegar a un enorme pozo en cuyo fondo, después de descender

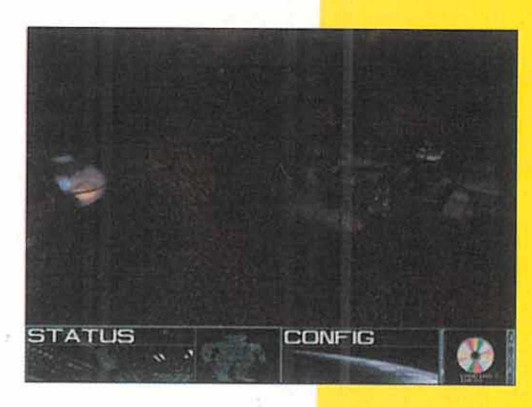
por una larga escalera de huesos, encontraron un humano que no podía ser otro que el profesor Church.
Hericksen y Williams intentaron descargar su ira sobre la persona que según todos los indicios era el responsable de los macabros experimentos biológicos que habían conducido al desastre que ahora les rodeaba, pero Church les convenció de su inocencia haciéndoles creer que había trabajado obligado por Morlack. Pero descubrieron tarde que Church les había engañado: cuando salieron de nuevo del laberinto y Church les condujo a su laboratorio a través de la puerta cerrada del fondo de la zona subterránea, les mostró un grupo de aliens que mantenía en cautividad detrás de un panel de cristal especial y, destruyendo el cristal con un disparo, dejó a los aliens en libertad.
Hericksen consiguió destruir dos de los aliens utilizando las granadas, pero para entonces Church ya había consumado su traición: se había apoderado del Sheridan y había escapado del planeta dejando a los cuatro hombres que lo habían salvado solos en una base infestada de aliens. Pero no estaban dispuestos a rendirse sin luchar.
Encontraron un pase de color azul claro sobre la mesa de Church y con él se dirigieron de nuevo al centro de investigación y se dirigieron hacia la izquierda para abrir con el pase la puerta que hasta entonces había permanecido cerrada.
Los más odiosos experimentos científicos habían tenido lugar en el interior de la sala que se encontraba detrás de la puerta, una sala que sin duda era donde el desdichado Chipster había encontrado muerta a su novia. Nuestros amigos encontraron tres cadáveres terriblemente mutilados y Lora se apoderó de una de las manos del cadáver colocado más a la derecha.
Ahora era el momento de retroceder hasta el hangar, subir al vehículo y colocar la mano sobre el lector para conseguir poner el vehículo en marcha. Con él consiguieron salir del hangar, cruzar una puerta que les permitió acceder a zonas hasta entonces desconocidas de la base y entrar en un enorme hangar en el que para su sorpresa descubrieron la presencia de una nave de carga y varios hombres armados. La nave estaba esperando sin duda un nuevo cargamento de droga para enviar a la Tierra y el jefe del grupo debía ser Friedricks, así que Hericksen acabó con los hombres armados con ayuda de las granadas y nuestros cuatro amigos utilizaron la nave de carga para escapar del planeta y poner punto final a su terrible odisea.

P.J.R.











***LO BUENO:* Gráficos SVGA, un sonido alucinante y una ambientación que hará que nos adentremos de lleno en la aventura.**

92

***LO MALO:* Se podría haber mejorado el interface; más opciones de configuración no hubiesen estado nada mal.**

NUESTRA OPINIÓN

«Aliens» merece un notable muy alto, casi rozando el sobresaliente. Y todo ello gracias al enorme derroche que han hecho los chicos de Cryo al programar esta sensacional aventura.
Gráficos en SVGA –con el inconveniente de sólo poder disfrutarlos en este modo– realmente asombrosos, con multitud de detalles que consiguen ese ambiente claustrofóbico y tétrico que se pretende con el fin de meternos en la intriga de la trama, acrecentados por el sonido, algo digno de elogio, especialmente en la banda sonora.
Pero, claro, todo este desborde de técnicas de realización exigen un equipo bastante potente –como viene siendo habitual últimamente–, con un Pentium como soporte –aunque en un 486 DX2 con 8 MB podremos disfrutarlo también–, una tarjeta de sonido potente, un lector de CD de cuádruple velocidad y una tarjeta de gráficos que no se haga de menos.
Hay que decir, en contra de todo lo dicho, que el interface que se utiliza es de fácil manejo –indicando si se pueden coger objetos o las direcciones hacia las que poder dirigirse–, aunque se aprecian ciertos fallos en cuanto a que desaparece el cursor y dificulta apuntar bien a los objetos.
También se podían haber conseguido animaciones de los personajes cuando se entabla conversación con ellos, en vez de imágenes fijas, y se podría haber mejorado la velocidad del programa si no tuviera que leer todo el rato del CD –¡sólo instala en el disco duro 20 MB!–.
En definitiva, una aventura que nos hará disfrutar de lo lindo, con una dificultad elevada, y que deberemos tener en nuestra ludoteca todos los adictos a las grandes aventruras.



FRANKENSTEIN

THROUGH THE EYES OF THE MONSTER

EL SECRETO DE LA RESURRECCIÓN

Ponerse en la piel de un hombre que fue ahorcado por asesinato y devuelto a la vida por obra y gracia de la ciencia y las manos de un doctor enloquecido, parece una aventura interesante. Y es que Mary Shelley poco se podía imaginar que su historia del moderno Prometeo llegaría hasta nuestros días en forma de CD-ROM de la mano de Interplay.

Lo que ahora os presentamos es tan sólo una de las formas de resolver este magnífico juego. Seguid pues los pasos del monstruo y quizá descubráis el secreto de la vida.



Lo primero que vi al despertar a la vida fueron mis brazos ¡mi mano izquierda era de mujer! Ese maldito doctor estaba loco. Me levanté y lo único que recordaba es que fue ahorcado por asesino y ahora… ¡estaba en un laboratorio! Allí estaba el doctor. Me dirigí a una trampilla situada bajo una tabla periódica. A través de ella descendí hacia una gran sala presidida por un generador de energía. Miré hacia la izquierda y cogí una tabla que estaba apoyada sobre unas escaleras. Miré hacia mi derecha y hacia abajo y descubrí unas escaleras rotas que descendían hacia un nivel inferior. Utilicé la tabla sobre las escaleras y bajé. Me encontraba en un pequeño laboratorio privado.

En una de las esquinas había una mesa con horrendos experimentos, junto a una puerta cubierta por hielo. Accioné el interruptor de la derecha y pude comprobar cómo una máquina dejaba de funcionar. Quizá así podría deshacer el hielo de la puerta. Luego, me acerqué a un escritorio que estaba en el centro de la habitación y de uno de sus cajones cogí una llave. Esta llave me abrió la puerta de mi habitación, situada en una esquina. Entré y al rato me sentí observado. Me di la vuelta: ahí estaba de nuevo el doctor Frankenstein.

Salí de mi habitación y subí las escaleras hasta la habitación del generador. Me di la vuelta y abrí una puerta que daba al gran balcón del castillo. Allí, miré hacia mi izquierda para ver la puerta por la que había entrado. Me fijé en un extraño mecanismo de palancas junto a unas bolas de cañón y me acerqué a él. Puse una de las bolas sobre el elevador y tiré de la cuerda de la derecha. La bola subió y al bajar hizo caer la estatua de un pájaro rodeado de cuerdas. Agarré uno de los extremos de la cuerda y me dirigí a la derecha, donde la barandilla estaba rota. Deslicé la cuerda por la barandilla del balcón y descendí por ella hasta toparme con unas rejas rotas. Me introduje a través de las mismas.

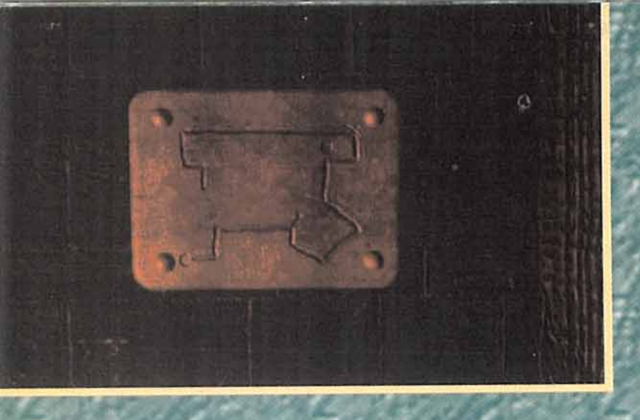
Estaba en uno de los pasadizos secretos del castillo. Miré hacia la derecha y vi una escalera. Bajé por ella hasta el final y, de nuevo hacia la derecha, me encontré con un viejo mecanismo de engranajes en la pared. Accioné la palanca y tres engranajes se salieron de sus ejes. Recompuse el mecanismo –el engranaje más pequeño arriba, el grande en medio y el mediano abajo– y accioné la palanca de nuevo. Esta vez funcionaba. Se abrió un hueco en la pared y salí a través de un tapiz, hacia el gran hall del castillo.

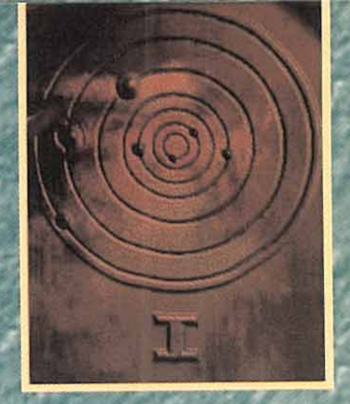
EL CRISTAL DE LA VIDA

Caminé hasta la puerta que estaba al otro lado del hall y entré en la sala de banquetes. Me dirigí hacia la derecha, hasta encontrarme sobre la chimenea. Cogí un maletín que me serviría para transportar objetos. Giré a la izquierda dos veces para ver la gran mesa de banquetes. En ese momento apareció de nuevo el doctor. Fui hacia él por la parte derecha de la mesa. Después de oír lo que me tenía que decir, me acerqué a la mesa y cogí un muslo de pavo que metí en el maletín. Me alejé de la mesa y fui hacia la derecha y luego hacia donde se encontraba él. Me di la vuelta viendo la mesa y salí por la puerta de la derecha hacia el gran hall del castillo.

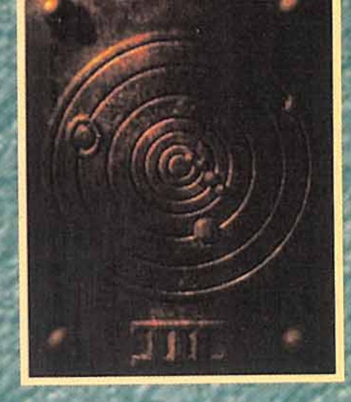
Caminé hacia el tapiz y subí por la escalera secreta hasta el balcón, para entrar al castillo por la puerta que daba a la habitación del generador. Subí por las escaleras de la izquierda hacia el laboratorio y me dirigí hacia la ventana del otro lado de la habitación después de oír las teorías del doctor sobre la energía de la vida. Una vez junto a la ventana, miré hacia la izquierda para ver cómo trabajaba el doctor, absorto en sus papeles. Me fijé en las estanterías de la derecha. Sobre una de ellas había un extraño cristal verde. Intenté cogerlo, pero el doctor se dio cuenta y me regañó con furia. ¡Ese cristal debía ser importante! Me entretuve mirando los apuntes del doctor que estaban en la estantería inferior ¡ese monstruo había realizado atroces experimentos!

Después de coger los papeles, me decidí a coger el cristal verde. Debía tener cuidado, y hacerlo cuando el doctor no mirara. De otra forma, me mataría. Cuando conseguí hacerme con el cristal verde, me dirigí rápidamente a la derecha, y deposité el cristal sobre la mesa delante de la ventana. De una de las estanterías de la derecha cogí un trapo, que también deposité en la mesa. Luego, utilizando cuatro de las cuerdas que había en la pared, construí un paracaídas para el cristal, y lo arrojé por la ventana. El viento lo arrastró hacia lo alto de una de las torres del castillo.









Salí del laboratorio por la trampilla hacia la habitación del generador, y luego bajé las escaleras que antes había reparado, para llegar hasta el pequeño laboratorio. Me dirigí a la puerta que antes estaba cubierta por hielo y la atravesé. En la parte izquierda había una mesa de trabajo de la que cogí algunos documentos. Antes de salir por donde había entrado, guardé en mi maletín una palanca que estaba junto a la puerta. De nuevo en el pequeño laboratorio, me acerqué a la mesa de los experimentos, la de la cabeza en el frasco, y cogí una batería y un cable que colgaba de la pared. Tenía los ingredientes para realizar mi experimento, excepto el más importante: el cristal verde.

Para rescatar el cristal tuve que salir al balcón, bajar por la cuerda, meterme en el pasadizo y salir al gran hall atravesando el tapete. Luego, atravesé las puertas de entrada al castillo, a la izquierda, junto a la armadura, y me dirigí de nuevo a la izquierda, rodeando los árboles hasta toparme con la torre en lo alto de la cual se encontraba el cristal. Trepé por la pared de la torre ayudándome de las piedras que sobre salían. Tan sólo dudé una vez, pero decidí elegir la piedra de la izquierda y así llegué a coger el cristal. Bajé por donde había subido y regresé al castillo, para meterme por el pasadizo del tapete. Esta vez sólo subí un tramo de escaleras, ya que necesitaba un lugar seguro para mi experimento. Hacia la derecha encontré una mesa sobre la cual deposité todo lo necesario: la batería, los cables, los apuntes del doctor, el muslo de pavo y el enigmático cristal ¡necesitaba saber si era capaz de producir vida! Enganché los cables a los extremos del cristal y éste empezó a brillar. Pero no ocurrió nada, así que decidí comerme la carne ¡sería mi última comida! Pero al rato, me sentí muy mal, vomité lo que había ingerido y ¡pude ver cómo los restos de carne de pavo se movían! ¡Así que era cierto, ese cristal puede traer la vida!

JARDINES LABERÍNTICOS

Me fijé en un garfio que estaba en el suelo y lo metí en el maletín. Acto seguido, salí fuera del castillo por las mismas puertas que antes. En ese momento, apareció el maldito doctor. Quería sus notas, las que yo había utilizado en mi experimento. Si no se las daba, me mataría. Así que debí evitarle a toda costa. Salí de nuevo del castillo y me dirigí a la izquierda. Después de pasar el segundo árbol, me di la vuelta y me fijé en una cuerda que estaba en el suelo. Me agaché y pude ver además un extraña placa al pie del árbol con un número cuatro inscrito en ella y representando algo así como unos planetas. Memoricé el dibujo. Después, até el garfio que llevaba a la cuerda y la deslié por una de las ramas del árbol. De esta forma pude subir por ella hasta una ventana que daba a otra de las habitaciones del castillo. La habitación tropical.

En la nueva habitación, me acerqué a las armaduras que custodiaban la puerta y luego giré a la derecha para ver una pecera junto a una chimenea. Moví el taco de madera que sujetaba la pecera y la moví. Luego desenrollé la cuerda que sostenía una lámpara para que ésta rompiera la pecera al caer y así apagar el fuego de la chimenea. Volví junto a las armaduras y puse entre ellas una mesa. De esta forma evité que sus hachas cayeran sobre mí al atravesar la puerta.

Tras salir de la habitación, giré a la izquierda, avancé cuatro pasos y, a la derecha, encontré una nueva habitación. Entré y observé otra extraña placa incrustada en una mesa rota. Esta nueva placa tenía el número uno. También la memoricé.

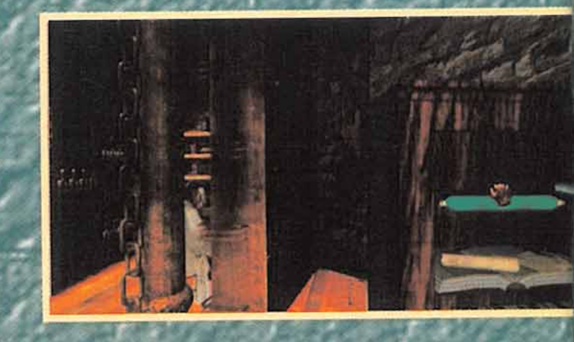
Salí por donde había entrado y regresé a la habitación tropical para deslizarme de nuevo por la cuerda hasta el exterior del castillo. Caminé hasta la puerta del castillo y esta vez continué recto, es decir, como si al salir por la puerta girara a la derecha. Continué caminando, por el camino que bordea los jardines hacia la izquierda, hasta ver el borde de un gran estanque. Me giré a la izquierda y me agaché para ver una nueva placa, la tercera. Me incorporé y bordeé el estanque por el lado izquierdo hasta llegar a una puerta metálica con forma de telaraña, también a la izquierda.

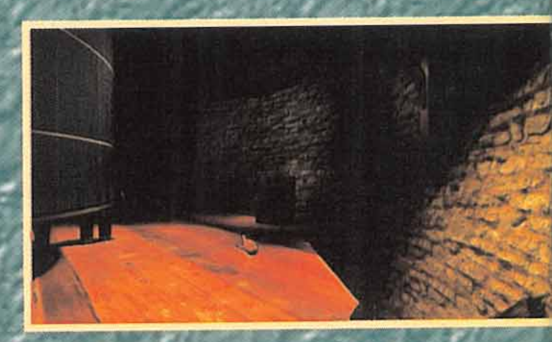
Traspasé la puerta, giré a la derecha y caminé hacia un árbol con forma de búfalo. Lo pasé y giré a la derecha. Allí encontré un agujero en el suelo con una escalera. Me metí dentro.

Una vez bajo tierra, me di la vuelta y atravesé a gatas un estrecho túnel para encontrarme con otra escalera. Subí por ella. Ahora me encontraba en un jardín en forma de laberinto. Debía tener mucho cuidado para no perderme, así que seguí estos pasos: izquierda, adelante, derecha, adelante, izquierda, adelante, hasta encontrarme con un cráneo, del cual recogí un escarabajo. Después, fui: izquierda, adelante, izquierda, adelante izquierda, hasta ver otro agujero en el suelo. Continué: adelante –pero sin meterme en el agujero–, derecha, adelante, izquierda, adelante, derecha, adelante, izquierda, adelante, derecha, adelante, adelante, izquierda, adelante, izquierda, adelante, izquierda, adelante e izquierda, hasta que me topé con un par de plantas carnívoras. Me acerqué a ellas e introduje el escarabajo en la boca de la más pequeña. Acto seguido, la planta grande abrió su boca y pude sacar de ella unas tijeras de podar. Lo siguiente que hice después de alejarme de la planta fue ir a la izquierda, luego adelante, derecha, adelante, derecha, adelante, derecha, adelante, adelante, izquierda, adelante, adelante, izquierda, adelante, derecha, adelante, derecha, adelante, derecha, adelante y derecha hasta encontrar una vieja trampilla en el suelo cubierta de maleza.

BAJO TIERRA

Utilicé las tijeras de podar para abrir la trampilla y bajar por el agujero que ocultaba. Una vez abajo, miré a la derecha y accioné una







palanca que daba como resultado la desaparición del laberinto que acababa de atravesar. Continué hacia la derecha y subí otras escaleras, hasta una nueva cueva en la que había una rueda que representaba los planetas del sistema solar. Sin duda, las placas que había visto tenían que ver con la extraña máquina. Accioné la rueda y detuve el giro de los planetas cuando estos coincidieron con la posición que había visto en la placa número uno, la que estaba en la mesa rota. Acto seguido, descubrí el primer panel de la fila de arriba, que mostraba el dibujo de fuego, también el primero de la fila de abajo, y tiré de la palanca que estaba a la derecha. Pude oír cerca de mí el chasquido de una puerta. Después de alejarme de la rueda de los planetas, miré a la derecha y vi una puerta abierta. Penetré por el túnel hasta llegar a un sitio con tres caminos diferentes. Allí contemplé horrorizado cómo una mano sanguinolenta se arrastraba por el suelo. "Derecha", me decía. Y así lo hice: escogí la puerta de la derecha y continué avanzando hasta topar con tres nuevas puertas. Esta vez la mano me sugirió la de la izquierda. Volví a hacer caso y la seguí hasta llegar a una pared: "derecha", volvió a decir la mano. Y así llegué hasta un pequeño muelle ¿sería mi forma de escapar de las garras del doctor?

Me acerqué al borde del muelle y miré hacia la izquierda. Conecté el cable suelto a la batería, lo que puso en funcionamiento una máquina de aire. Me puse un caso de buzo, cogí un arpón y me sumergí en el agua. Hacia la derecha pude leer un documento que estaba flotando en el agua. Contenía nombres y cifras pequeñas. Me di la vuelta y descubrí un cofre lleno de lingotes de oro. El arpón me salvó del ataque de un enorme pulpo, ¡pero no había escapatoria bajo el mar! Así que decidí volver al muelle.

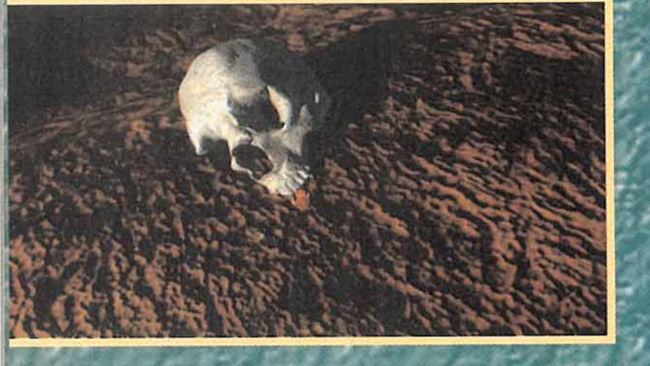
Caminé en línea recta hasta llegar a una intersección, y escogí el camino de la derecha. Avancé dos pasos y giré a la izquierda. Luego avancé tres pasos más y giré de nuevo a la izquierda, hasta ver al fondo una puerta con cadenas, a la vez que podía oír el sonido de agua cayendo. Caminé hacia la puerta encadenada, hacia la cual también se llegaba desde la habitación de la rueda de los planetas, pasando por la puerta abierta y luego girando a la derecha después de atravesar la primera puerta derecha donde encontré por primera vez a la mano.

Avanzando llegué hasta una parte del túnel donde había un molino de agua. Lo primero que hice fue girar la manivela que estaba en la tubería para parar la rueda y poder pasar al otro lado de la corriente. Allí, me agaché y cogí el extremo de la cadena que estaba atada a la puerta. Me di la vuelta y até con fuerza la cadena a la rueda. Crucé al otro lado y puse en funcionamiento la rueda, lo que hizo saltar la puerta de la cadena. Salté de nuevo al otro lado y accioné el interruptor que estaba a mi derecha. Volví a saltar al otro lado de la rueda, abandoné la habitación y continué en línea recta hasta que no pude más. Giré entonces a la izquierda y avancé dos pasos para luego dirigirme a la derecha. Seguí caminando hasta encontrarme con una cinta transportadora. La puse en funcionamiento, me di la vuelta, continué en línea recta y luego hacia la izquierda, para seguir avanzando hasta donde estaban las tres puertas. Me introduje en la de en medio y activé una nueva cinta transportadora. Salí de allí y me dirigí por el camino de la derecha hasta otra intersección con tres ramas, metiéndome de nuevo en la central para poner en marcha otra cinta transportadora.











Después, me dí la vuelta y continué recto y luego a la izquierda, para encontrarme en la habitación del molino de agua. Atravesé la corriente y penetré por la puerta de las minas subterráneas.

EN LAS MINAS

Giré a la derecha y seguí las vías hasta encontrarme con una puerta metálica. Continué hacia la derecha y encontré un sitio donde las vías se bifurcaban. Accioné la palanca de la izquierda para cambiar las agujas. Me di la vuelta y seguí el camino de las vías hasta el final. Allí había otra puerta metálica que abrí accionando la palanca de la derecha. Entré en la sala de pulverización.

Subí al nivel superior por una escalera que estaba a la izquierda. Caminé hasta el fondo de la estancia y a la derecha, activé otra cinta transportadora. Más a la derecha pulsé otro botón para suministrar energía a la máquina. Luego, me situé ante los controles, en el centro de la habitación. El interruptor de la izquierda servía para poner en marcha la cinta transportadora, mientras que los dos botones de la derecha accionaban las prensas. Con un poco de habilidad, pulvericé todo el mineral, machacando las rocas con las dos prensas, hasta que sonó la campana que indicaba que la vagoneta estaba llena.

Abandoné la sala de pulverización y seguí las vías de nuevo hasta un punto en el que había una serie de controles situados a la izquierda de la vía. Me acerqué a ellos y accioné el interruptor de la izquierda. Ante mí, pasó la vagoneta cargada del mineral que acababa de tratar. Caminé por donde había ido la vagoneta y la encontré al final de la vía, pasando por la intersección a la izquierda. Me acerqué a ella y la até con la cadena que pendía de la trampilla. Regresé a los controles y accioné primero el interruptor de la derecha y luego el de la izquierda. Volví a la habitación de la trampilla y pude observar cómo el camino de subida ya estaba libre. Subí por la escalera y me encontré de nuevo en el interior del castillo. Era la sala de cristalización, donde el doctor convertía el mineral en el cristal verde de la vida.

Bajé de nuevo por la escalera y salí a las vías. Continué por ellas, luego hacia la derecha hasta los controles, luego otra vez a la derecha, y cuatro pasos más adelante, hacia la izquierda. Seguí hacia delante, pasando por la habitación del molino de agua, y luego, cuando ya no pude avanzar más, giré a la izquierda y continué hasta la habitación de la rueda de los planetas.

Alineé los planetas como en la tercera placa, la que estaba al borde del estanque. Acto seguido descubrí el segundo panel de la fila de arriba, que mostraba el símbolo del agua, y el tercero de la fila de abajo. Tiré de la palanca de la izquierda y se abrió otra puerta. Me introduje por la nueva puerta, cuya reja antes había visto con el número tres y continué hacia delante cuatro pasos dentro de

una bodega, luego derecha, adelante, izquierda, adelante, derecha, adelante, izquierda y adelante hasta darme de bruces contra una pared. Miré a la derecha y pude ver una pared desmoronada. La atravesé, giré a la izquierda y pasé por un pequeño orificio en la pared hacia la refinería. Nada más entrar, giré a la izquierda y salí por la puerta metálica hacia las vías, después de abrirla con la palanca de la derecha.

Al salir, giré a la derecha y continué hasta los controles de las vías. Allí, empujé la palanca de la izquierda y accioné el interruptor de la derecha hacia la posición de arriba y el de la izquierda hasta abajo. Después de ver cómo circulaba la vagoneta, volví a la refinería, es decir, hacia la izquierda. Al fondo, junto a la vagoneta, había dos escaleras. Subí por las de la izquierda y, después de avanzar, me encontré ante los controles de la máquina de refinado.

Lo primero que hice entonces fue accionar el interruptor de la izquierda para encender la máquina. Luego, empujé la aguja situada encima de los números hacia la derecha hasta que la aguja de su izquierda pasara a la zona gris. Giré entonces la manivela que estaba debajo del indicador hasta fijar la potencia en 90. Luego empujé el picaporte de la izquierda del todo hacia abajo, lo que hizo que la garra metálica cogiera el mineral. Empujé hacia arriba el picaporte y luego deslicé hacia la derecha otro picaporte más pequeño que estaba montado sobre un rail horizontal. Esto hizo que el mineral se desplazara hasta situarse encima de un contenedor. Bajé la garra metálica, utilizando el picaporte vertical y así metí el mineral en el contenedor. Volví a elevar la garra vacía, y accioné el interruptor de la derecha para extender el electrodo. Metí la garra en el contenedor y esperé a que las luces del control se encendieran, lo que significaba que la reacción se había llevado a cabo. Subí entonces la garra con el mineral transformado en una masa iridiscente y la desplacé hasta encima de la vagoneta. Por último, bajando el picaporte vertical, deposité el mineral en la vagoneta, y abandoné los controles.

Descendí al piso de abajo. Y volví a ponerme delante de los controles de la vagoneta, en la vía. Ahora debía guiar el mineral hasta la habitación que se encontraba debajo de la sala de cristalización. Así que empujé hacia abajo el interruptor de la derecha y el de la izquierda. Luego, empujé la palanca, el interruptor de la derecha hacia arriba y el de la izquierda hacia abajo. Acto seguido, caminé por las vías hasta encontrarme con la vagoneta, y subí por las escaleras hasta la sala de cristalización.

Me dirigí a los controles que había en la esquina izquierda de la habitación. Una vez allí, giré la rueda de abajo hasta que el indicador mostró el número 90. Luego moví el picaporte pequeño montado sobre una "T" hacia la derecha para recoger el mineral de la vagoneta, y luego hacia la izquierda para depositarlo en el tanque de mezclas.

Me puse entonces delante del tanque de mezclas, que se encontraba en la otra esquina de la habitación, y vertí los dos fluidos, el ácido nítrico y el agua en el tanque girando sus respectivas ruedas. Accioné el interruptor que estaba en una de las patas del contenedor para activar el mezclador y, por último, eché la mezcla en un gran tubo, accionando una pequeña palanca que estaba debajo del contenedor. Regresé entonces a los controles de la otra esquina y moví el picaporte hacia la izquierda para que la máquina cogiera el tubo. Después, empujé hacia abajo el picaporte grande para que el tubo quedara en el centro de la máquina centrifugadora y accioné el interruptor hacia la derecha. Por último, empujé la palanca que estaba a la derecha de los controles para activar la centrifugadora. Había creado mi propio cristal verde. Volví a poner el interruptor hacia la izquierda y accioné el picaporte pequeño hacia abajo. Con esto, había llevado el cristal verde hacia un montacargas a la derecha de los controles. Me acerqué a él y pulsé el botón rojo para cerrar la verja y hacer que el cristal subiera.

Desde la sala de cristalización, fui de nuevo a la habitación de la rueda de los planetas bajando por las escaleras, siguiendo la vía, entrando en la refinería, metiéndome por el pequeño agujero de la pared, luego por la abertura en el muro desmoronado y, más tarde, siguiendo los pasos contrarios a través de la bodega.

Una vez delante de la rueda de los planetas, los coloqué según indicaba la cuarta placa, la que estaba situada al pie del árbol. Descubrí entonces el cuarto panel de la fila de arriba, el de la montaña, y el cuarto de la fila de abajo. Después de mover la palanca, tenía la cuarta puerta abierta.

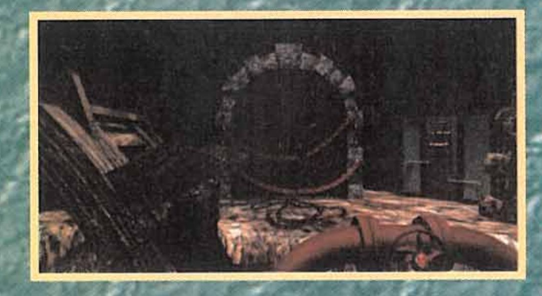
Al entrar por la puerta número cuatro, encontré una especie de mausoleo hacia la izquierda con un cajón abierto. Miré dentro y abrí la mandíbula de un cráneo. Esperé a que apareciera una araña y se metiera dentro para cerrarlo y atraparla. Luego, eché un vistazo a todos los papeles que allí había guardado el doctor. ¡Así descubrí que el doctor me había robado mi trabajo, matado mi mujer y secuestrado a mi hija! ¡Frankenstein debía morir!

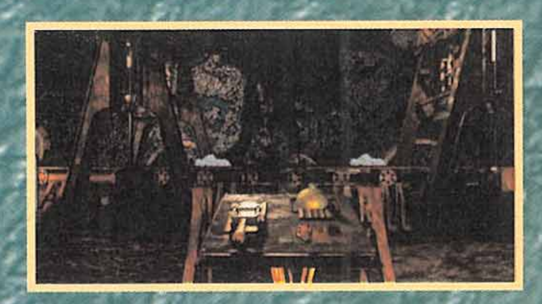
¡ATRAPADO!

Regresé a la habitación de los planetas y me metí por el agujero. Me di la vuelta, repté por el otro agujero y salí al exterior por la escalera. Continué recto hacia el castillo y entré por la puerta principal. Pero cuando me disponía a entrar por el pasadizo del tapete, oí la voz del doctor. Debía seguir sus instrucciones o me mataría. Me llevó a los calabozos y allí me torturó. Cuando se hubo ido, pensé en la manera de salir de allí.

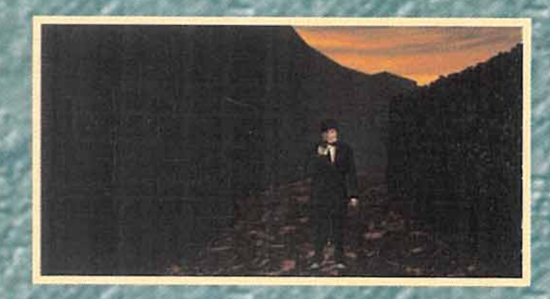
Como mi mano izquierda era femenina, pude sacarla de donde la tenía presa, pero no podía liberar mi mano derecha. Volví a mirar a la izquierda y alguien deslizó una llave por una reja. Con ella, acabé de liberarme. Encontré entonces una rejilla en la pared, hacia la derecha, por donde podía escapar. La atravesé y me deslicé hacia abajo. Una vez allí, escogí el camino de la derecha y me encontré en un laberinto. Logré escapar de él gracias a una placa en la pared que mostraba el camino. Lo único que recuerdo es que bajé y subí un par de escaleras. Al final, a mi derecha, apareció un hueco en la pared que se abría al tirar de una palanca. Así salí de nuevo al gran hall del castillo.

Me apresuré a meterme en el pasadizo del tapete, y luego subí hasta el balcón para entrar en la habitación del generador. Bajé entonces las escaleras reparadas y me introduje por la puerta que estuvo congelada, hasta encontrarme con la puerta de enfrente, la que tenía una rueda con una serie de botones debajo. Utilizando uno de los papeles que había conseguido en el mausoleo, la

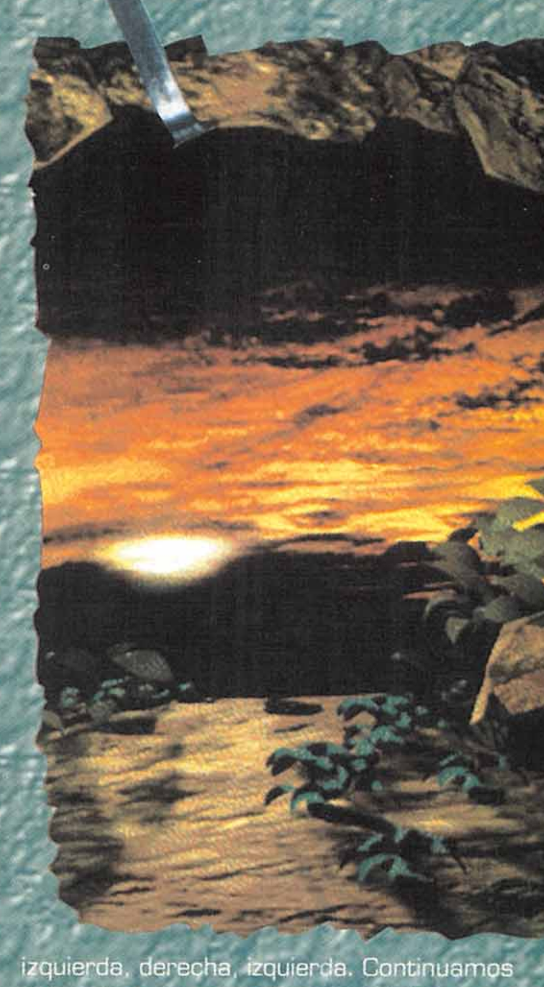












conseguí abrir. La combinación era: arriba, arriba, abajo, arriba y abajo.
Así, entré en una nueva habitación y hacia la izquierda atravesé otra puerta para llegar a otra estancia que parecía una perrera. El doctor estaba allí. Me acerqué a él. Me habló, y al rato le mostré los papeles que le inculpaban. Después, me di la vuelta y volví a encontrármelo. Cuando se hubo ido, caminé hacia delante y luego a la derecha para encararme con él de nuevo. Pero sacó un arma, así que me di la vuelta lo más rápido que puede y escapé de allí por la puerta que tenía enfrente. Giré a la izquierda y corrí hacia la puerta que estaba al final del pasillo. Bajé por unas escaleras, giré a la derecha, otra vez a la derecha y salí al gran hall del castillo por la puerta que tenía tres escalones. Desde el hall, salí al exterior del castillo y escogí el camino de la izquierda.
Seguí avanzando hasta que me encontré con uno de los hombres del juez que venían a matarme. Rápidamente, giré a la derecha. Apareció otro del pueblo armado. Giré a la derecha de nuevo lo más rápido que pude y corrí hacia el castillo. Junto a la puerta intentaron matarme otra vez, pero corrí a la derecha y entré en el castillo. Muy deprisa, subí por las escaleras de la derecha. Una vez en los pasillos del castillo, giré a la izquierda y corrí hasta el final del pasillo, para luego girar a la derecha. Seguí adelante y luego fui a la izquierda tras la esquina. Al fondo del pasillo había una habitación. Entré rápidamente en ella. La puerta se cerró tras de mí, con la gente del pueblo empujando. Miré a la derecha y vi un espejo. Me acerqué a él. Del otro lado, apareció una mujer. Rompió el espejo y dijo que la siguiera. Sin perder un sólo segundo, lo hice. La seguí a través de las cuevas sin perder su paso. Se llamaba Sara y me resultaba familiar. Al final, llegamos a una caverna cerca del mar. Miré a la derecha y allí estaba ella.

SARA

Me acerqué y me ofreció una copa con agua. Me dirigí al lugar donde la había dejado, y empujé hacia delante el barril de la derecha. Acto seguido cogí la rama que estaba al lado de la copa y con ella tiré una de las botellas de la estantería al barril que había empujado. Sara cogió la botella. Me di la vuelta y la vi de nuevo. Me habló un rato. Cuando terminó, me alejé un poco y me di la vuelta. Entonces, por un agujero de la cueva entró la mano sangrienta que antes me había ayudado. Aunque Sara me rogó que acabara con ella, yo no lo hice y esperé a que se fuera. Me di la vuelta de nuevo para hablar con Sara. Me dijo que un familiar suyo, un niño, había desaparecido. ¡Quizás mi hija también estaba secuestrada en el castillo! Decidí guiar entonces a Sara por los túneles, todo recto, a la derecha, de nuevo hasta el final y otra vez a la derecha hasta la habitación de la rueda de los planetas. Coloqué los planetas igual que la última vez para abrir la cuarta puerta, la que daba acceso al mausoleo. Si le enseñaba los papeles, quizá me creería.
Pero cuando se los mostré ella salió del mausoleo en busca del doctor. Yo también abandoné la habitación, cuando, de repente, un violento terremoto sacudió las cuevas. Salí afuera y entré por la puerta que ahora estaba derrumbada, por la única por la que no había entrado antes. Continué recto hasta llegar a un espacio abierto. Miré a la derecha y vi a Sara junto a una escalera. Subimos por la escalera mientras un terrible monstruo nos perseguía. Cuando existían dos posibilidades, elegí en este orden: izquierda, derecha, izquierda. Continuamos subiendo hasta que Sara me pidió ayuda. Le tendí mi mano y así es como salimos a los jardines del castillo. Como seguía queriendo ver al doctor, así que la seguí hasta atravesar la puerta metálica con forma de tela de araña.
Nada más salir del jardín, junto al estanque, giré hacia la izquierda y me acerqué a una gárgola que había en el borde del estanque. La empujé y algo se movió junto a la fuente del fondo. Me aproximé a la fuente y pude comprobar cómo se abría un nuevo pasadizo. Lo seguí hasta el final y llegué al muelle donde había estando anteriormente. A la izquierda encontré una nota incriminatoria:

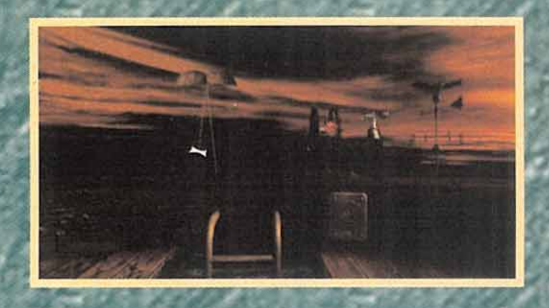
NUESTRA OPINIÓN

A medio camino entre «Myst» y «The 7th Guest», Interplay y Amazing Media han creado una aventura oscura, siniestra, alrededor del mito de Frankenstein. La genial interpretación de Tim Curry –¿a nadie se le ha ocurrido crear unos "Oscars" del videojuego?– como el desquiciado doctor que descubre el secreto de la vida a través de los experimentos con minerales tratados y la energía producida por las tormentas por obra y gracia del "Quick Time", es tan sólo uno de los ingredientes exquisitos con los que cuenta esta obra.
Por otro lado, tenemos el diseño gráfico, cuidado hasta el último detalle, que reproduce con total fidelidad la época en la que transcurre la historia. El siniestro castillo del doctor, repleto de pasadizos secretos, los intrincados laberintos a través de los jardines, las minas subterráneas... Todo juega un papel fundamental que, unido a la magnífica banda sonora, ayudan a crear una atmósfera densa, casi claustrofóbica, en medio de la cual nos tendremos que desenvolver con astucia, reprimiendo los escalofríos, para encontrar todas las respuestas que se ocultan en este singular universo repleto de enigmas.
Lo que cautiva de esta aventura, aparte de todo lo relacionado con la ambientación, es la no linealidad de su desarrollo. Podemos, transformados en el monstruo de espíritu torturado que se esfuerza en encontrar sentido a su nueva existencia, movernos a nuestro antojo por todo el castillo y sus aledaños para ir descubriendo poco a poco todo lo que oculta el hombre que nos ha traído de vuelta a la vida. Este recorrido estará lleno de sorpresas, algunas más agradables que otras, y



varios niños habían sido llevados al castillo. Sara y yo nos dimos entonces la vuelta y descubrimos una bomba, rápidamente, volvimos a meternos en el pasadizo, y fuimos hasta la salida de la fuente, cogiendo el camino de la izquierda. Una vez fuera, rodeamos los jardines por la derecha y entramos en el castillo.

Subimos por las escaleras de la izquierda del hall del castillo, seguimos de frente y giramos a la izquierda, para entrar en la primera puerta que vimos a la izquierda en ese mismo pasillo. La puerta daba a unas escaleras. Subimos y, nada más salir, fuimos hacia la derecha y un paso hacia delante. Luego fuimos a la derecha de nuevo y nos metimos por la puerta que había situada a la izquierda.



RESURRECCIÓN

Estábamos en el observatorio del castillo. Seguí a Sara hacia la derecha y luego hacia la izquierda hasta encontrarnos con Frankenstein. Caminé hacia él y comenzó a hablar con Sara. El doctor admitió haber puesto la bomba en el muelle para acabar con el juez. Salí de la habitación y me dirigí a la puerta por la que habíamos entrado. Me di la vuelta y entonces apareció de nuevo el doctor, diciendo que además iba a matar a Vladimir. Seguí al doctor de nuevo hasta el observatorio y después de oír otro cruce de palabras con Sara, pude darme cuenta de que el doctor abandonaba el observatorio. Le seguí hasta la puerta de salida y allí nos dijo que iba a desactivar la bomba ¡mentira! Lo que hizo fue encerrarnos allí.

Volví donde estaba Sara y pude ver a mi hija a través del telescopio siendo escoltada a al pasadizo de la fuente. Me encaminé a la puerta de salida y me fijé en una reja que había en lo lato de la pared, a la derecha de la puerta. Me agaché junto a la mesa de la derecha y abrí un cajón del que extraje una llave. Me incorporé y acerqué la mesa de la izquierda hasta ponerla bajo la reja. Me subí en la mesa e intenté abrir la reja con la llave, pero ésta se me escurrió y calló a un sumidero que había en el suelo. Me bajé entonces de la mesa y la volví a mover hacia la izquierda. Regresé junto a Sara y encontré un imán a su derecha, sobre una mesa de trabajo. Volví junto a las mesas, me agaché y cogí la llave con el imán. Esta vez sí pude abrir la reja, pero yo no cabía por el pequeño agujero que estaba detrás, así que me bajé y le indiqué a Sara el camino.

Al momento, Sara abrió la puerta desde fuera y sonó un disparo ¡la mano sangrienta nos había salvado la vida! Rápidamente, me di la vuelta y seguí a Sara: hacia la izquierda, por las escaleras de la puerta que había a la izquierda enfrente de mí, y luego hacia el hall del castillo por la derecha, rodeando la esquina hacia la derecha y penetrando por la puerta de los tres escalones. Una vez fuera del castillo, tomé el camino de la derecha y me dirigí hacia el estanque. Moví la gárgola y entré en el pasadizo de la fuente.

En el muelle encontré a Gabrielle, mi hija ¡muerta! Pero yo la podía resucitar con el cristal que había fabricado, así que la cogí en brazos, la llevé al castillo, subí hasta la torre por el pasadizo del tapiz, entré en la habitación del generador y subí por las escaleras que tenía enfrente de mí hasta el laboratorio de resurrección.

Allí deposité a Grabielle en el centro del laboratorio y encontré el cristal oculto en el montacargas, a la izquierda de la ventana. Deposité el cristal encima de mi hija y subí a lo alto de la torre. Miré el indicador de velocidad del viento y, cuando este se encontraba entre el 10 y el 20, me alejé de él y desenrollé la cuerda de la cometa. Bajé las escaleras y descendí hasta la habitación del generador. Allí, me acerqué a sus controles y accioné el interruptor cuando la aguja se encontraba en la zona gris. Regresé entonces a la sala de resurrección y me puse frente e los controles de la camilla elevadora que se encontraban justo enfrente de la ventana. Accioné los dos juegos de interruptores y empujé la palanca. La camilla se elevó, transportando el cadáver de mi hija. Y entonces, supe que debí activar el cristal accionando los interruptores de la izquierda, pero... ¿cuándo llegaría el preciso momento de hacerlo?

F.J.R.

podremos completar el juego de mil formas –existen varios finales diferentes–, y aún no habremos descubierto todos los secretos de la aventura.

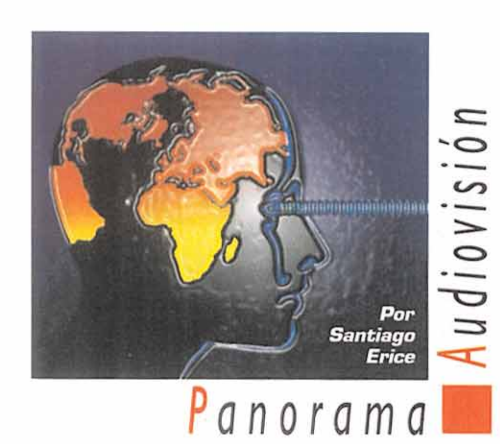
Además, destacamos la perfecta integración de este juego con el nuevo Windows 95, que hace que podamos comenzar a jugar desde el primer momento con sólo insertar el CD en nuestra unidad, la posibilidad de salvar tantas situaciones como nos lo permita nuestro disco duro, y la opción de "punteros de ayuda" mediante la cual es mucho más fácil localizar objetos y recorridos a seguir que, de otra forma, seguro que se nos pasarían inadvertidos.

En definitiva, si Mary Shelley pudiera ver lo que los nuevos tiempos han hecho con su "Moderno Prometeo", sin duda se sentiría orgullosa.

LO BUENO: Todos los ingredientes que forman la aventura: gráficos super-detallados, voces nítidas y escalofriantes y una banda sonora inquietante. La interpretación de Tim Curry como el doctor. La no linealidad de la aventura.

92

LO MALO: Perderse en los mil y un laberintos. Quizá la dificultad sea en ocasiones un tanto excesiva. Todo un reto para los especialistas en aventuras.



Panorama Audiovisión

La hora de la confirmación

TRIBU X



Con el álbum «¿Sí o no?» y temas como el de su primer single, «Miedo a decir que no», ha llegado para Tribu X la hora de la confirmación. La joven banda afincada en Madrid provocó gran algarabía en su nacimiento, con su concepto de funky caña y su arrogancia, con sus ganas de ocupar un lugar dentro de las tendencias más de moda y actuales del rock. Acaparó primeros premios en concursos, teloneros a Rosendo o Red Hot Chili Peppers, vio editados trabajos como el mini-álbum en directo «Arriésgate!» o el disco de estudio «Pirueta radical», y epató al personal. Ahora, con algún cambio en su formación, el grupo da una nueva vuelta a la rosca de la tuerca y profundiza en el aliño ya apuntado antes: bases negroides, consignas directas, guitarras embriagantes, el rock como excusa, y la mezcla como inspiración.



Los chicos no quieren estudiar

«MENTES PELIGROSAS»





Los chicos no quieren estudiar. Sólo se interesan por los libros cuando tienen de profesor a un tipo como Sidney Poitier en «Rebelión en las Aulas»..., o una profesora como Michelle Pfeiffer en «Mentes Peligrosas». En Hollywood saben hacer las cosas; a todos nos hubiera gustado ser enseñados por el negro o por la rubia, en vez de por los muermos y/o cascarrabias de por aquí –que además siempre nos cogen manía–. ¡Ya se sabe, son cosas del cine!

Dicen en la productora que el guión de «Mentes Peligrosas» está basado en una historia real, la de la ex-marine Lou Anne Johnson, que dejó la carrera militar para convertirse en profesora de inglés y escribió sus experiencias como "teacher" en una novela. Dirigida por el canadiense John N. Smith –muy laureado por «Los niños de San Vicente»–, la película nos cuenta los poco convencionales métodos a los que debe recurrir la autoritaria señorita Johnson para convencer a sus alumnos de un instituto californiano –y al sistema educativo– de que aprender puede ser una experiencia fascinante.

Pecados capitales mortales

«SEVEN»



Gula. Avaricia. Pereza. Soberbia. Lujuria. Envidia. Ira. Cada uno de los siete pecados capitales inspira un crimen, cometido por un asesino metódico e inteligente que desea acabar simbólicamente con la amoralidad de la urbe. El esquema es el mismo que el utilizado por Agatha Christie en «Diez Negritos», pero sin la elegancia británica y con la sordidez norteamericana, sin islas aisladas y con ciudades tenebrosas y lluviosas. La estética no tiene nada que ver con la poesía de Dante y su «Divina Comedia» o con el ambiente pictórico de El Bosco y su «Jardín de las Delicias», en la película «Seven» las reglas son las del cine negro estilo «El silencio de los corderos» con toques de videoclip.



Una pareja de policías que responden a los cánones del género –uno joven e inexperto, el otro mayor y con muchas tablas– deben resolver la enigmática y bíblica ola de crímenes; ellos son Morgan Freeman –«Cadena Perpetua», «Sin Perdón», «Robin Hood, Príncipe de los Ladrones»– y Brad Pitt –el autoestopista de «Thelma y Louise», el chupasangre de «Entrevista con un Vampiro» o el Tristán de «Leyendas de Pasión»–. De la dirección de «Seven» se ha encargado David Pincher, realizador de «Alien 3» y de vídeos para Madonna o The Rolling Stones.

Un dramón como los de antes

«TESTIGO DE EXCEPCIÓN»



Con «Testigo de excepción» los franceses han tirado la casa por la ventana, gastado un buen porrón de francos, juntado un elenco de actores de campanillas –Belmondo, Michel Boujenah, Alessandra Martines, Annie Girardot–, un director clásico –el Claude Lelouch de «Un Hombre y una Mujer»–, y creado un dramón como los de antes, de mucho llorar, de muchas historias y pasiones, de cantidad de aventuras y personajes.

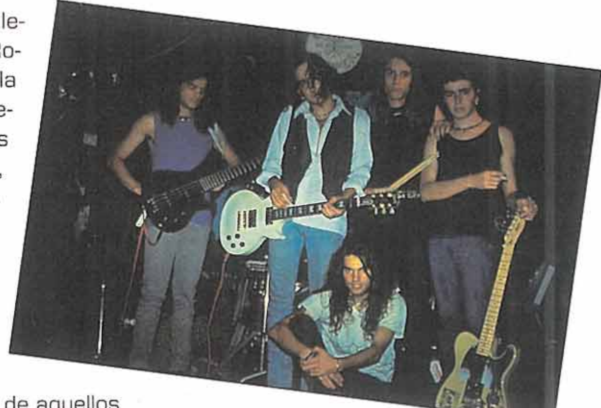
La idea era unir comercialidad y prestigio intelectual –ya sabéis como son los galos–, y para ello nada mejor que inspirarse en un tocho literario clásico, «Los Miserables» de Victor Hugo, pero adaptando la historia a épocas contemporáneas.



El prota es Henri Fortin, triste huérfano que cambia el oficio de boxeador por el de empresario de mudanzas al terminar la Iª Guerra Mundial. Durante la ocupación alemana de la IIª, ayuda a escapar a unos judíos que son detenidos y enviados a un campo de concentración, después de dejar a su hija en una institución católica. Hasta el día de la Liberación, sus existencias serán azarosas y tremebundas por culpa de granjeros alcohólicos, nazis sádicos, policías crueles y personajes que compiten entre sí por ser los más malos de la película –imprescindible acudir a la proyección cargados de pañuelos–.

La agresividad del rock

BUENAS NOCHES ROSE



El joven quinteto madrileño Buenas Noches Rose se ha encontrado en la agresividad del rock sus señas de identidad. Rara avis del género en nuestro país, cuya industria aplaude los escándalos dictados por la mercadotecnia en Guns'n & Roses y no admite la mínima salida de la norma en las bandas del lugar; que venera tardíamente a Nirvana y abomina de aquellos que comparten, aunque sea parcialmente, su estética, cultura o actitudes vitales –otra cosa es el envoltorio del caramelo, que los pantalones cortos y la perilla sí que molan–.

En Buenas Noches Rose –Jordi Skiwalker, Alfa, Rubén Pozo, Juampa y Rober Aracil–, en su primer álbum grabado, hay elementos del grunge, unas letras apasionadas cuyas letras contienen los suficientes elementos como para herir la sensibilidad de los adultos puritanos, rock duro de corte bastante clásico, guitarras bien engarzadas, melodía, ganas de comunicar y conectar con la gente de su generación, energía, rebeldía juvenil y, sobre todo, pasión. ¿Estamos escribiendo de Buenas Noches Rose o del rock de toda la vida?

Pequeñas historias de galeses

«EL INGLÉS QUE SUBIÓ UNA COLINA PERO BAJÓ UNA MONTAÑA»







Ya no se estilan títulos tan largos como el de la película «El Inglés que Subió a una Colina pero Bajó una Montaña»; claro que tampoco suelen aparecer en el cine personajes como los de esta historia. ...Erase una vez, durante la I Guerra Mundial, un pequeño pueblo galés al que llegan unos cartógrafos ingleses para medir su montaña. Como le faltaban quince pies de altura, escribieron en sus mapas que sólo merecìa el calificativo de colina, lo que hirió el orgullo de los habitantes de la localidad. Para impedir tamaña afrenta, el mesonero Morgan la Cabra y sus incontables hijos no legítimos, la ligera de cascos Betty de Cardiff, el reverendo Jones, los gemelos Thomas y Thomas, y el resto de los ciudadanos utilizaron todas sus artimañas. Cambiaron sus instrumentos de medición, les engatusaron con sus mujeres, les engañaron y traicionaron..., hasta que lograron su propósito y, desde entonces, en los atlas aparece señalada la montaña de Pfynnon Garw. Protagonizada por Hugh Grant –el chico modelo que dejó de serlo por culpa de unos labios de mujer–, Tara Fitzgerald –escultural pez-mujer en «Sirenas»– y Colm Meaney «Café Irlandés»–, «El Inglés que Subió una Colina pero Bajó una Montaña" ha sido dirigida por Christopher Monger.



Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: **S.O.S. WARE**
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

EN PLENA ÉPOCA DE EXÁMENES, PARA MUCHOS DE VOSOTROS, NO TENDRÍAIS QUE TENER MUCHAS DUDAS SOBRE TEMAS INFORMÁTICOS, YA QUE LO QUE DEBERÍAIS HACER ES ESTUDIAR MÁS Y DEJAROS DE TANTO JUEGUECITO Y TANTA PUÑ...
PERO COMO NOSOTROS VIVIMOS DE TODOS AQUELLOS –VOSOTROS– QUE NO TENÉIS NINGÚN REPARO A LA HORA DE DEJAR ESTUDIAR PARA PONEROS MANOS A LA OBRA EN VUESTRAS ANDANZAS EN LOS JUEGOS DE ORDENADOR, AQUÍ TENÉIS, VICIOSILLOS INFORMÁTICOS, LA REMESA DE DUDAS SOLUCIONADAS PARA EL MES DE FEBRERO –TAMBIÉN PARA LOS QUE, POR SUERTE O POR DESGRACIA, NO TIENEN NINGUNA OBLIGACIÓN ESTUDIANTIL. ASÍ QUE, YA SABÉIS... POR NOSOTROS NADA MÁS EN ESTE MES TAN ODIADO.

ALONE IN THE DARK

¿Dónde está el disco para que las figuras bailen?

Xavier Muntada. Barcelona

Hay TRES discos en diversos puntos de la planta baja de la casa y todos fáciles de localizar. Pero sólamente uno de ellos, la "Danza macabra" de Saint-Säens, despertará a los bailarines de su sueño.

ALONE IN THE DARK 2

¿Cómo se abre la puerta que está frente a la estatua que lanza el tridente? ¿Cómo se abre la puerta secreta de la sala de billar? ¿Para qué sirven las dos fichas y el garfio? ¿Por qué no puedo coger el amuleto que aparece sobre una losa del suelo después de colocar la corona sobre la reina blanca?

Fructuoso López. Albacete

Si colocas el vino envenenado frente a la puerta dos zombies la abrirán, morirán envenenados y dejarán el camino libre. La puerta secreta se abre introduciendo la bola roja del árbol de Navidad en la máquina situada junto a la mesa de billar y usando la llave que encontrarás en el ático. Podrás coger el amuleto y ser de ese modo transportado al ático si has realizado todos los pasos previos, entre ellos, recoger el doblón que se consigue al introducir las dos fichas en el órgano. Cuando Carnby caiga prisionero de Jack el tuerto podrá usar el garfio para abrir la puerta de su celda.

DAY OF THE TENTACLE

¿Cómo se consigue que Jefferson entierre la cápsula del tiempo para poder conseguir el vinagre? ¿Para qué sirve el cactus del presente? ¿Para qué está Betty Ross –la que cose las banderas–? ¿Cuándo comienzo a jugar con Laverne en el futuro?

Ángel Ramírez. Valencia

La cápsula no tiene que ser enterrada, basta con que Hoagie entregue el vino a Jefferson. El cactus no sirve para nada. Betty Ross tejerá una bandera norteamericana con forma de disfraz de tentáculo cuando Hoagie coloque sobre los patrones el diagrama que Laverne encontrará en la consulta del doctor Tentáculo. Si Hoagie cubre de pintura roja los frutos del árbol de kunquats y consigue llevar su conversación con George Washington hacia el tema de los cerezos, Washington creerá que el árbol de kunquats es un cerezo, lo cortará con su hacha, y el árbol en el que estaba atrapada Laverne dejará de existir.

DON QUIJOTE

¿Cómo puedo entrar en la cueva del león? ¿Cómo se consigue entrar en la posada?

David González. Villaverde Alto (Madrid)

Para entrar en la posada debes llevar puesta la bacía que encontrarás en la barbería. Tanto para espantar al barbero como para ganarte la amistad del león, lo único que debes hacer es cantar.

MUNDO DISCO

¿Cómo puedo conseguir las ciruelas del aprendiz? ¿Y el plátano dorado? ¿Para qué sirve el fertilizante? ¿Cómo se abre la lata del lavabo? ¿Para qué sirve la rana? ¿Por qué no puedo entrar en el sótano de "El tambor roto"? ¿Qué hay que hacer cuando el hombrecillo se pone a mirar el dibujo? ¿Cómo se entra en la posada? ¿Habéis hecho el "Patas arriba" de este juego?

Antonio Fernández. Ponferrada (León)

El hombre de la biblioteca te entregará el plátano de oro a cambio de los tesoros del dragón. La lata del lavabo no se puede abrir, lo único que debes hacer es leer una pintada que habla de Sally la Gorda y más tarde meter en ella el pulpo atado con el cordel y rociarlo de natillas. La posada estará abierta en el presente sólo después de que la hayas visitado en el pasado. Cuando el hombrecillo se distraiga mirando el dibujo, debes volcar su vaso para provocar una pelea. Cuando toques el gong de la universidad con el palillo de la taberna, el aprendiz dejará abandonadas sus ciruelas. Sólo podrás entrar en el sótano de la taberna cuando cierta criatura haya acabado con las ratas. Debes introducir la rana en la proyección de Rincewind que duerme en el banco del parque para que deje de roncar. El fertilizante y el almidón sirven para que la serpiente se ponga larga y rígida. Puedes encontrar el "Patas arriba" de este juego en el número 4 de la tercera época de Micromanía.

SAM & MAX HIT THE ROAD

¿Cómo puedo encontrar Frog Rock? He llegado a conectar los prismáticos a la lupa y los cables, pero no sé en qué momento puedo o debo parar.

Isabel Sanz. Zaragoza

Para poder encontrar este escondido lugar, usa los prismáticos, y si observas bien, verás que hay una especie de flechita, justo entre los dos cables. Accionando la flecha en un sentido u otro, podrás avanzar hacia la derecha, izquierda o detenerte. El aspecto que tiene Frog Rock es el de una sencilla roca. Ten también en cuenta que en cuanto pares el visor, si estás apuntando a Frog Rock, te lo dirá automáticamente, si no lo hace es que ese lugar no era el punto correcto.

nuestros ordenadores

TECNO wave

EQUIPO BÁSICO 486 DX4 100

Microprocesador INTEL 486 DX4 100
Placa DX4 PCI 256 Caché
Disco duro 850 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 4 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 no entrelazado
Ratón

139.900
13.866 Pta/mes

EQUIPO PENTIUM BÁSICO

Microprocesador INTEL PENTIUM
Placa PENTIUM PCI 256 Caché INTEL
Controladora integrada
Disco duro 850 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 8 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 no entrelazado
Ratón

PENTIUM 75 **169.900** 16.839 Pta/mes

PENTIUM 100 **184.900** 18.327 Pta/mes

Sistema Operativo opcional
- MS DOS 6.2
- MS DOS 6.2 + Windows .11
- Windows 95

EQUIPO MULTIMEDIA PENTIUM

Microprocesador INTEL PENTIUM
Placa PENTIUM PCI 256 Caché INTEL
Controladora integrada
Disco duro 850 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 8 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 no entrelazado
Ratón
Tarjeta de sonido 16 bit
CD-ROM cuádruple velocidad

OPCIONES PENTIUM MULTIMEDIA

CD ROM 6X	+7.000
SB 32 Plug & Play	+10.000
Modem Ext. 14400 + 3 meses Internet	+10.000

PENTIUM 100 **214.900** 21.227 Pta/mes

PENTIUM 120 **229.900** 22.708 Pta/mes

Consultar precio para otras configuraciones



Sound BLASTER

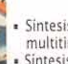
Sound BLASTER 16 Value Edition

- Interface para unidades CD-ROM IDE
- Muestreo y reproducción estéreo en 8 y 16 bits desde 5 hasta 44,1 Khz
- Sintetizador de música OPL3 FM estéreo mejorado con 20 voces y 2 operadores o 11 voces y 4 operadores
- Entrada de línea estéreo, sonido CD estéreo, micrófono y MIDI/joystick
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz



14.990

Sound BLASTER 32 Plug & Play



- Síntesis de tabla de forma de onda con capacidad polifónica de 32 notas y multitimbre de 16 voces.
- Síntesis de música estéreo de 20 voces compatible prácticamente con todos los programas multimedia.
- Soporte para Windows 95 y Plug & Play

24.990

SB AWE 32 Plug & Play: 39.990

DISCOVERY CD 16 4X Plug & Play



Sistema Multimedia con un fascinante software
- Tarjeta de audio estéreo de alta calidad Sound Blaster 16
- Unidad CD-ROM
- Altavoces estéreo
- Drivers para DOS, Windows 3.1 y Windows 95
- Software de utilidades Creative
- Y programas educativos, profesionales y lúdicos de primer nivel





Español **44.990**

Inglés **39.990**

MULTIMEDIA HOME CD 4X



El kit Multimedia para toda la familia
- Unidad CD-ROM interna multisesión de cuadruple velocidad compatible con PhotoCD multisesión y CD-ROM XA, cumpliendo la norma MPC de nivel 2
- Tarjeta de sonido Sound Blaster 16Pro ASP
- Altavoces estéreo amplificados y micrófono dinámico incluídos
- Drivers para DOS y Windows 3.1, compatible con OS/2 2.1
- Herramientas de audio y software de síntesis de voz Creative
- Y programas educativos, profesionales y lúdicos de la gama Microsoft Home

59.990



BLASTERKEYS (Piano MIDI) **19.990**

VIDEO BLASTER MP400 **34.990**

MICROFONO **2.990**

CABLE JOYSTICK DOBLE **1.990**

CABLE MIDI **3.990**

toda una selección de componentes

PRECIOS IVA INCLUIDO



PLACAS

Placa 486 DX4 VLB	14.990
Placa base 486 PCI Controladora y puerto integrados	17.990
Placa PENTIUM Intel	24.990

TARJETAS DE VIDEO

SVGA VLB Cirrus Logic	12.990
SVGA PCI 1Mb ampliable 2 Mb	11.990
SVGA PCI S3-868 1Mb con MPEG	16.990
SVGA Cirrus Logic 1Mb con MPEG	15.990
SVGA PCI S3-TRIO 65 con MPEG	16.990

MICROS

Micro INTEL 486 DX4/100 Mhz	14.990
Micro INTEL PENTIUM 75 Mhz	29.990
Micro INTEL PENTIUM 100 Mhz	39.990
Micro INTEL PENTIUM 120 Mhz	54.990
Micro INTEL PENTIUM 133 Mhz	84.990

CONTROLADORAS

Controladora ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	1.990
Controladora VLB 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	2.990

DISQUETERA

FDD 3,5" 1,44Mb	3.990

DISCOS DUROS

Disco Duro 850 Mb	29.990
Disco Duro 1 Giga	34.990

VENTILADORES

Ventilador 486	990
Ventilador PENTIUM	1.490

MEMORIAS

SIMM 1Mb 30 contactos	5.990
SIMM 4Mb 72 contactos	16.990
SIMM 4Mb 72 contactos EDO	19.990
SIMM 8Mb 72 contactos	34.990
SIMM 8Mb 72 contactos EDO	39.990
SIMM 16Mb 72 contactos	69.990
Memoria 1 Mb SVGA	9.990

TECLADOS

Teclado mecánico	3.990
Teclado Win95	3.990

MONITORES

GOLDSTAR 14" Pantalla antirreflejos, Punto 0,28, Frec. barrido multimodo, Green Energy, No entrelazado	36.990
PROVIEW 14" Color, 28 DP no entrelazado, Full screen, Pantalla plana Energy system, Baja radiación	36.990
GOLDSTAR 15" Pantalla antirreflejo, Punto 0,28, Frec. barrido Autoscan, Control digital en pantalla, MPR-II Green Energy	54.990
PROVIEW 15" Color, 28 DP no entrelazado, Full screen, Pantalla plana, OSD Energy system, Baja radiación, MPR-II	54.990
GOLDSTAR 17" Res. 1280x1024, 0.28 no entrelazado, Pantalla plana, Energy system, Baja radiación	99.990
PROVIEW 17" Color, 28 DP, Res. 1280x1024, No entrelazado, Full screen, Pantalla plana Energy system, Baja radiación, MPR-II	99.990

SISTEMA OPERATIVO

MS DOS 6.2	4.990
MS DOS 6.2 + Windows 3.11	16.990
Windows 95	16.990

CAJAS

Sobremesa Standard	6.990
Minitorre Standard	7.990
Sobremesa o Minitorre Deluxe	9.990

STANDARD DELUXE STANDARD





902 171819 Para tus pedidos telefónicos



CENTRO MAIL

TODO LO QUE NECESITAS PARA DISFRUTAR DEL MUNDO DE LA MULTIMEDIA

PRECIOS IVA INCLUIDO

PRIMAX®

ESCANNERS

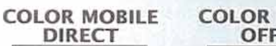
32 B/N





TRUE COLOR



9.990 — 22.990

COLOR MOBILE DIRECT



29.990

COLOR MOBILE OFFICE



39.990

SCANNER SOBREMESA




65.990

DATA PEN



28.900

RATONES

AZUL MARFIL NEGRO ROJO



1.990

RATONES VENUS



3.990

TRACKBALL 3.990

JOYSTICKS FIRESTORM

GAMESTICK



1.995

GAME CONTROL 1.990

INFRARED 1 JUGADOR



4.990

INFRARED 2 JUGADORES



6.990

Mira... i·glasses!



VIRTUAL I·O

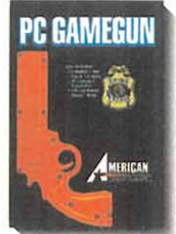
La realidad virtual ya en tu ordenador

VERSION VIDEO PAL 109.900

VERSION PC 169.900

ACTUALIZACION VERSION VIDEO A VERSION PC 64.900

VARIOS - MODEMS



PC GAMEGUN
Pistola para:
Mad Dog McCree
Drug Wars
Space Pirates...
Incluye el juego:
CRIME PATROL
en CD-ROM

7.990



SPACEBALL AVENGER
Joystick para juegos 3D:
Doom,
Descent,
Hexen...

18.990



24.990

FAX-MODEM EXTERNO 14.400
V42, V42bis, MNP2-4, MNP5, V23 Ibertex

BOCA

FAX-MODEM EXTERNO 14.400 — 18.990

FAX MODEM EXTERNO 28.800 — 32.990

LIBROS DE PISTAS

LIBRO I. Alone in the Dark, Amazon, Archivos Secretos de Sherlock Holmes, Bargon Attack, Cadaver con mapas, Colorado, Dark Seed, Dune, Fascination, Hook, Ishar, Ishar II, Kult, Laura Bow: The Dagger of Amon Ra, Maniac Mansion, Maupiti Island, Pandora, Shadow of the Beast II, Space Quest III, Targhan, Ween, Xenomorph.

LIBRO II. Cadaver: Pay Off, Captain Blood, Curse of Enchantia, Eternam con mapas, Eye of the Beholder II, Goblins, Kyrandia con mapas, Le Fetiche Maya, Loom, Lost in Time, Lure of the Tempress, Monkey Island I, Operation Stealth, Shadowlands con mapas, Space Quest V, Syndicate con mapas, Ultima VII (cheat mode), Ultima VII 2: Serpent Isle (cheat mode), Wax Works.

LIBRO III. Cruise for a Corpse, Dune II, Elvira, Future Wars con mapas, Innocent, Lost in Time 2, Monkey Island 2, Shadow of the Comet, Simon the Sorcerer, Veil of Darkness.

LIBRO IV. KGB, King´s Quest VI con mapas, Leather Goddesses of Phobos, La Mitad Oscura, Legend of Djel, Prince of Persia 2 (cheat mode), Return to Zork, Shadowcaster, Star Trek, The 7th Guest con mapas, The Patrician, Ultima VII, Ultima VII 2: Serpent Isle.

LIBRO V. Cobra Mission, Goblins 2, Homey D'Clown, Inca II, Labyrinth of Time, Lands of Lore con mapas, Obitus con mapas, Return of the Phantom, Sam and Max, Star Trek II, The Inmortal con mapas, Wayne´s World.

LIBRO VI. Alone in the Dark II con mapas, Benealth a Steel Sky, Beverly Hill Billies, Black Sect, Dracula Unleashed, Gabriel Knight, Heart of China, Heimdall con mapas, Heimdall 2, La Abadia del Crimen, Myst, Red Hell, Rex Nebular (claves), Hand Of Fate.

LIBRO VII. Doom (mapas y claves), Dragonsphere, Ishar 3, Larry VI, Reunion, Robinson's Requiem, Trick or Treat con mapas, UFO, Ultima VII: The Pagan con mapas.

LIBRO VIII. Al Qadim, Bloodnet, Doom II, Dragon Lore, Dreamweb, Ecstatica, Freddy Pharkas, Magic Carpet, Outpost, The Journeyman Project, Tie Fighter, Universe, Xanth.

LIBRO IX. Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Inferno, Kyrandia 3, Lemmings, Little Big Adventure, Noctropolis, Police Quest 4, System Shock con mapas, Wake of the Raveger, Wing Commander III.

LIBRO X. Alone in the Dark III, Big Red Adventure, Bureau 13, Commander Blood, Cyberia, Hell, Lords of the Realm, Panzer General, Retribution, Rise of the Triad, Warcraft.

LIBRO XI. Armored Fist, Bioforge, Discworld, Flight of the Amazon Queen, Full Throttle, Master of Magic, Star Trek Next Generation: A Final Unity, X-COM.

LIBRO XII. Are You Afraid of the Dark?, Orion Conspiracy, Phantasmagoria (+mapas), Prisioner of Ice, Sim Tower (guía), Simon the Sorcerer II, Space Quest VI, Woodruff.

2.995

IMPRESORAS

Hewlett-Packard



HP DESKJET 340 B/N 39.990

HP DESKJET 600 B/N 44.990

HP DESKJET 660 COLOR 59.990

HP LASERJET 5L 85.990

EPSON



EPSON 820 B/N 47.990

EPSON STYLUS COLOR IIs 54.990

EPSON STYLUS COLOR II 74.990

EPSON STYLUS PRO 109.990



Genius®



SCANMATE COLOR SE 19.990 — PRO 24.990

TV WONDER Sintonizador de TV con mando a distancia y sonido estéreo — 29.990

EASY-MOUSE



1.495

MOUSE TOO 2.495

EASY SCAN 256



9.990

EASY PAINTER Tableta doméstica de dibujo



14.990

JOYSTICKS



ANALOG EDGE II	3.900
AVENGER PRO	3.495
COMMAND PAD	2.895
DIGITAL PROPAD	3.990
F-15E EAGLE	21.990
FIREFOX PC-800	8.490
GAME PAD GRAVIS	4.500
GENIUS GAMEPAD J-05	1.995
MEGAGRIP VIII	3.995
PC100 PROFESSIONAL	3.490
PC FLIGHT PRO	3.490
PC NAVIGATOR	7.990
PC MISSION	2.990
PC RAIDER	4.290
PHOENIX	14.990
PYTHON 5	1.995
RAIDER 5	2.990
SIDEWINDER	6.900
3D PRO	11.900
SKYHAWK	1.995
STRATO WARRIOR	8.990
SUPER WARRIOR 5	3.995
TELEMACH 200	6.900
THRUSTMASTER MKII	12.490
VICTOR PC-400	6.490












ARCHIVADORES

PORTY-BOX



1.995

CD-ROM 5x1 495

CD-ROM 5x2 795

DISK-CUBE 15 3.5" 795

MULTI-BOX MAXI



3.425

MULTI-BOX MINI 2.495

MAGIC-5-BOX 3.5"




575

TORRE DOBLE 120 CD'S




6.995

EUROBOX 3.5" 100 850

EUROBOX CD 12-16 950

EUROBOX CD 24-32 1.475

EUROBOX 3.5" 50 750

FLIP DISK 12 CD'S 1.995

FLIP DISK 24 CD'S 3.195

ARMARIO LASERLINE 36 CD'S




3.995

ALFOMBRILLA RATON	795	DISCO LIMPIADOR CD-ROM	1.675	LIMPIA SUPERFICIES	815
CAJA 10 DISCOS FORMATEADOS	595	KIT LIMPIEZA CD-ROM...	815	RADIOTRACK	6.990
DISCO LIMPIADOR 3.5"	815	LIMPIA PANTALLAS	815		

902 171819 Para tus pedidos telefónicos

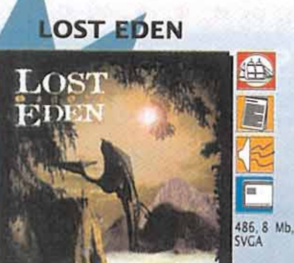
PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS



TUS CENTROS PARA EL OCIO INFORMÁTICO TAMBIÉN POR TELÉFONO, MODEM Y FAX

aventuras gráficas

LOST EDEN



Espectacular producción de Cryo, creadores del Dune, que se desarrolla en Edén, un lugar imaginario en el que hombres y dinosaurios han coexistido pacíficamente durante largo tiempo. Sin embargo, la amenaza surge en la persona de Moorkus Rex, un tirano que pretende destruir ambas razas. Y tu misión consiste en evitarlo... Cabe destacar especialmente sus gráficos renderizados y las animaciones excepcionales.

486, 8 Mb, SVGA

CD 7.495

THE 11TH. HOUR



La vida de los sencillos habitantes del pequeño Harley ha sido muy tranquila des hace 70 años en que fueron cometidos una serie de horribles asesinatos. Pero ahora el reportero investigador Carl Denning ha llegado al pueblo en busca de algo más que una historia. Su compañera, Robin Morales, ha desaparecido y su desaparición tiene mucho que ver con esa casa. ¿Te atreves a volver? ¿Están todos tus sentidos preparados?

486, 8 Mb, SVGA

CD 7.495

THE DIG

En el vacío de Espacio algo está vivo. Una increíble aventura te espera. Un equipo de astronautas ha sido misteriosamente transportado a un mundo extraterrestre donde deben descubrir artefactos de una antigua pero muy avanzada civilización. Con efectos especiales, una música sensacional y cerca de 200 escenarios.

486, 8 Mb, VGA



CD 7.495



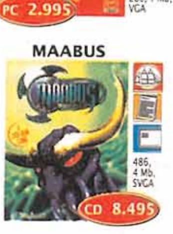








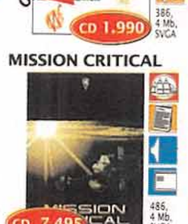




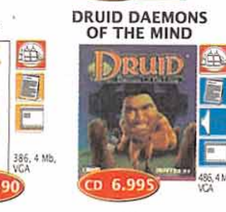


















Título	Precio	Requisitos
2000 LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO	OFERTA PC 975	286, 1 Mb, VGA
ALIENS	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
ALONE IN THE DARK 3	CD 6.995	386, 4 Mb, VGA
ARE YOU AFRAID OF DARK?	OFERTA CD 5.450	386, 4 Mb, SVGA
BIOFORGE	CD 6.990	486, 8 Mb, VGA
BUREAU 13	CD 6.495	386, 2 Mb, VGA
BURN CYCLE	CD 7.495	486, 8 Mb, VGA
CLUB DEAD	OFERTA CD 5.450	486, 4 Mb, VGA
COMMANDER BLOOD	CD 7.495	386, 2 Mb, VGA
CRUISE FOR A CORPSE	OFERTA CD 1.995	286, 1 Mb, VGA
CYBERWAR	CD 10.795	486, 4 Mb, VGA
DAEDALUS ENCOUNTER	CD 7.995	486, 8 Mb, SVGA
DARK SEED II	CD 7.495	
DAY OF THE TENTACLE	OFERTA CD 3.490 / PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
DRAGON LORE	CD 8.995	486, 4 Mb, VGA
DREAMWEB	OFERTA CD 2.490	386, 4 Mb, VGA
DRUID DAEMONS OF THE MIND	CD 6.995	486, 4 Mb, VGA
DUNE II	OFERTA PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
ECSTATICA	CD 8.095	486, 4 Mb, VGA
FADE TO BLACK	CD 7.495	486, 4 Mb, VGA
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	CD 7.495	
FRANKENSTEIN: EYES OF MONSTER	CD 9.495	486, 4 Mb, SVGA
FREDDY PHARKAS	CD 7.495	386, 2 Mb, VGA
FULL THROTTLE	CD 7.495	486, 8 Mb, VGA
GUILTY	CD 7.495	386, 4 Mb, VGA
HELL	CD 6.995	386, 4 Mb, VGA
IN THE 1ST DEGREE	CD 7.495	486, 4 Mb, SVGA
INCA COLLECTION	CD 4.975	386, 2 Mb, VGA
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	CD 6.495	386, 4 Mb, SVGA
JUMP RAVEN	OFERTA CD 5.450	486, 8 Mb, SVGA
KGB	OFERTA PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
KING'S QUEST VII	CD 10.995	386, 4 Mb, SVGA
KYRANDIA 3	OFERTA CD 1.990	386, 4 Mb, SVGA
LARRY I	OFERTA CD 1.995	286, 1 Mb, VGA
LAURA BOW	OFERTA PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
LEGEND OF DJEL	OFERTA PC 975	286, 1 Mb, VGA
LITTLE BIG ADVENTURE	CD 7.195	486, 4 Mb, SVGA
LOADSTAR	CD 5.495	386, 4 Mb, VGA
LUNICUS	OFERTA CD 5.450	386, 4 Mb, SVGA
MAABUS	CD 8.495	486, 8 Mb, SVGA
MIRAGE	CD 6.990	486, 4 Mb, VGA
MISSION CRITICAL	CD 7.495	486, 4 Mb, SVGA
MUNDODISCO	CD 8.495	386, 4 Mb, VGA
MYST	CD 8.495	386, 4 Mb, SVGA
NOCTROPOLIS	CD 8.095	386, 4 Mb, SVGA
ORION CONSPIRACY	CD 6.995	386, 4 Mb, SVGA
PANIC IN THE PARK	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
PAPARAZZI	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
PHANTASMAGORIA	CD 9.495	486, 8 Mb, SVGA
POLICE QUEST 4	CD 8.995	386, 4 Mb, VGA
PRISONER OF ICE	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
RETURN TO ZORK	PC 4.495	286, 1 Mb, VGA
REX NEBULAR	OFERTA PC 1.995	286, 2 Mb, VGA
RINGWORLD	OFERTA PC 1.995	386, 4 Mb, VGA
SAM & MAX HIT THE ROAD	OFERTA CD 3.490 / PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
SHIVERS	CD 8.995	486, 8 Mb, SVGA
SIMON THE SORCERER II	CD 6.495	386, 4 Mb, VGA
SPACE QUEST 6	CD 7.995	486, 8 Mb, SVGA
SPACE QUEST I	OFERTA CD 1.995	286, 1 Mb, VGA
STAR TREK 25TH. ANNIVER.	CD 7.645	386, 2 Mb, VGA
STAR TREK JUDGMENT RITES	CD 9.495 / PC 7.495	486, 4 Mb, VGA
STAR TREK NEXT GENERATION	CD 9.495	486, 8 Mb, SVGA
THE 7TH. GUEST	OFERTA CD 1.990	386, 4 Mb, SVGA
THE JOURNEYMAN PROJECT	OFERTA CD 3.990	386, 8 Mb, SVGA
THE LAST DINASTY	CD 9.995	486, 8 Mb, VGA
TORIN'S PASSAGE	CD 9.995	486, 8 Mb, SVGA
TOTAL DISTORTION	CD CONS.	
UNDER A KILLING MOON	CD 11.495	486, 4 Mb, SVGA
UNIVERSE	CD 5.495	386, 4 Mb, VGA
WITCHAVEN	CD 6.495	486, 8 Mb, VGA
WOLF	CD 5.495	386, 1 Mb, VGA
WOODRUFF	CD 7.495	486, 4 Mb, VGA


MANUAL ESPAÑOL

VOCES ESPAÑOL


PANTALLA ESPAÑOL

MANUAL INGLES

VOCES INGLES


PANTALLA INGLES

AVENTURA GRÁFICA

DEPORTIVO

DIVULGACIÓN

EDUCATIVO

ERÓTICO

902 171819 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS IVA INCLUIDO

estrategia rol ■ mesa

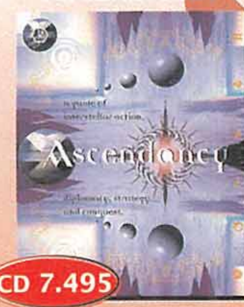
ALLIED GENERAL (Panzer General II)



¡Bienvenido a la nueva generación del juego de estrategia! Panzer General ya revolucionó el mundo del videojuego; prepárate ahora para convertirte en un General Aliado (americano, británico o ruso) y lucha contra la increíble resistencia de la armada alemana. Elige entre 35 escenarios, algunos de los cuales incluyen la frustada invasión de Noruega por Churchill (Operación Júpiter). 486, 8 Mb, SVGA

CD 6.995

ASCENDANCY



La mejor aventura galáctica creada hasta el momento. Explora galaxias desconocidas, diseña increíbles naves, combate en lejanos sistemas estelares y utiliza todos tus conocimientos para sobrevivir en este juego mezcla de aventura, estrategia y acción.

486, 8 Mb, SVGA



CD 7.495

COMMAND & CONQUER



486, 4 Mb, VGA

El descubrimiento de un nuevo mineral llamado Tiberium en uno de los países del Tercer Mundo provoca un conflicto entre las naciones divididas en dos bloques. Puedes participar en cualquiera de ellos, y disfrutar de los gráficos más espectaculares creados para un juego de estrategia, con más de 60 minutos de secuencias cinemáticas renderizadas.

CD 7.495









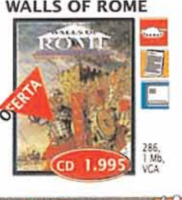




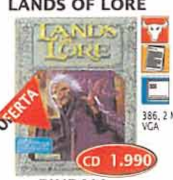




































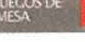






Título	Precio	Requisitos
1830 RAILROADS & ROBBER	CD 6.995	
3D LEMMINGS	CD 6.495	
3D ULTRA PINBALL	CD 6.995	486, 4 Mb, SVGA
A-IV NETWORKS	CD 8.495	386, 4 Mb, SVGA
ASTERIX	CD 5.495	386, 2 Mb, VGA
BALOR OF THE EVIL EYE	CD 6.995	386, 4 Mb, VGA
BATTLE ISLE 3	CD 8.495	486, 8 Mb, SVGA
BLACK SECT	OFERTA PC 1.995	386, 4 Mb, VGA
BOLIX	OFERTA PC 975	286, 1 Mb, VGA
BOSTON BOMB CLUB	OFERTA PC 975	285, 1 Mb, VGA
CAESAR II	CD 8.495	486, 8 Mb, SVGA
CIVILIZATION	OFERTA CD 3.990	386, 4 Mb, VGA
COBRA MISSION	OFERTA PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
COLONIZATION	CD 6.995	386, 4 Mb, VGA
CRUSADE	CD 7.495	
CRUSADER NO REMORSE	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
D-DAY AMERICA INVADES	CD 7.495	386, 8 Mb, SVGA
DETROIT	OFERTA CD 2.990	386, 4 Mb, SVGA
DUNGEON MASTER II	CD 8.995 / PC 8.995	386, 4 Mb, VGA
ENTOMORPH	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
EPIC PINBALL	OFERTA Reg. 3.990 / Sha. 750	386, 4 Mb, VGA
EXTREME PINBALL	CD 5.495	486, 8 Mb, VGA
FIELDS OF GLORY	OFERTA CD 3.990	386, 4 Mb, VGA
FREEDOM	OFERTA PC 495	286, 1 Mb, VGA
GEAR WORKS	OFERTA PC 975	285, 1 Mb, VGA
GRANDMASTER CHESS TUTOR	CD 3.995	
GREAT NAVAL BATTLES IV	CD 7.995	386, 8 Mb, SVGA
HEROES OF MIGHT & MAGIC	CD 6.995	486, 8 Mb, SVGA
JAGGED ALLIANCE	CD 6.495	486, 8 Mb, VGA
KNIGHTS OF XENTAR	CD 10.495	386, 4 Mb, VGA
LANDS OF LORE	OFERTA CD 1.990	386, 2 Mb, VGA
LORDS OF MIDNIGHT	CD 7.995	386, 4 Mb, VGA
MENZOBERRANZAN	OFERTA CD 3.490	386, 4 Mb, VGA
METAL AND LACE	PC 5.845	386, 4 Mb, VGA
MILLENIA	CD CONS	386, 8 Mb, VGA
NORTH & SOUTH	OFERTA CD 1.495	286, 1 Mb, VGA
OPERATION CRUSADER	CD 5.495	386, 4 Mb, VGA
PC MUS	PC 2.245	386, 1 Mb, VGA
PERFECT GENERAL II	CD 7.495	386, 4 Mb, SVGA
PINBALL ILLUSIONS	CD 5.495	386, 4 Mb, VGA
PIRATES	OFERTA CD 1.995	386, 2 Mb, VGA
PIRATES GOLD	CD 1.995	386, 2Mb, VGA
POWER HOUSE	CD 5.995	386, 4 Mb, SVGA
RAILROAD TYCOON DELUXE	CD 3.990	386, 4 Mb, VGA
RAVENLOFT II	CD 6.995	386, 4 Mb, VGA
ROBINSON'S REQUIEM	OFERTA PC 1.995	385, 2 Mb, VGA
SEA LEGENDS	CD 6.995	
SHADOW CASTER	OFERTA CD 2.990	386, 2 Mb, VGA
SIM CITY	OFERTA CD 2.490	386, 4 Mb, VGA
SIM TOWER	CD 7.495	386, 4 Mb, VGA
STAR CRUSADER	OFERTA CD 2.490	385, 4 Mb, VGA
STAR TRAIL	CD 6.495	386, 4 Mb, VGA
STEEL PANTHERS	CD 6.995	486, 4 Mb, SVGA
STONEKEEP	CD 9.495	486, 8 Mb, VGA
STRIP POKER	CD 5.495	486, 4 Mb, VGA
SYNDICATE	OFERTA CD 2.990	386, 4 Mb, VGA
THE CIVIL WAR	CD 7.995	386, 4 Mb, SVGA
THE DARK EYE	CD 6.995	385, 2 Mb, VGA
THE HORDE	OFERTA PC 1.995	386, 4 Mb, VGA
THEME PARK	CD 7.195	386, 4 Mb, VGA
THUNDERSCAPE	CD 8.495	486, 8 Mb, VGA
TILT	CD 5.995	486, 8 Mb, VGA
TRANSPORT TYCOON DELUXE	CD 7.995	486, 4 Mb, SVGA
USS TICONDEROGA	OFERTA CD 4.990	486, 4 Mb, SVGA
V FOR VICTORY 50TH	CD 7.995	486, 4 Mb, SVGA
WALLS OF ROME	OFERTA CD 1.995	286, 1 Mb, VGA
WARHAMMER	CD CONS	
WAX WORKS	OFERTA PC 1.995	286, 1 Mb, VGA
WORMS	CD 5.495 / PC 5.495	386, 4 Mb, VGA
X-COM TERROR FROM THE DEEP	CD 6.495	386, 4 Mb, SVGA
ZOOP	CD 4.450 / PC 4.450	486, 8 Mb, SVGA
ZYCONIX	OFERTA PC 975	286, 1 Mb, VGA













ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES



TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha

FIFA '96

Las novedades más destacadas que presenta esta nueva versión son: gráficos y animaciones diseñados en Silicon Graphics, nuevos movimientos de los jugadores, más de 4.000 jugadores reales en 12 ligas, incluida la española, y tecnología Virtual Stadium que proporciona un número ilimitado de ángulos de cámara.





486, 8 Mb, VGA

CD 5.495

PC CALCIO 4.0

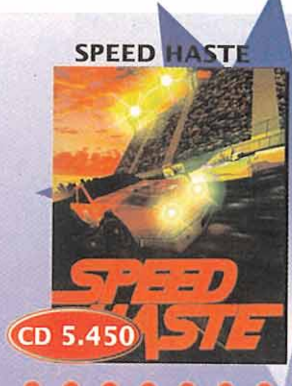


El simulador-enciclopedia aplicado a la liga italiana. Incorpora la Serie A y la Serie B con ascensos y descensos, Copa de Italia integra con equipos de la serie C1 y C2, competiciones europeas con cientos de equipos participantes, Liga Manager y Pro-Manager y el mejor simulador futbolístico del mercado, actualizado a la temporada 95-96.

CD 2.695
PC 2.695

386, 4 Mb, VGA

SPEED HASTE



¡Ponte a los mandos del mejor juego español de carreras que nunca hayas visto! Participa con 6 coches a elegir en 8 circuitos diferentes, con tres vistas diferentes e increíbles decorados y efectos de sonido. Admite uno o dos jugadores en el mismo ordenador o hasta cuatro jugadores en red.




486, 4 Mb, SVGA

CD 5.450











- **ACTION SOCCER** — CD 5.995 — 486, 8 Mb, VGA
- **ACTUA SOCCER** — CD 5.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **AL UNSER, JR.** — OFERTA — CD 3.995
- **BASKET PLAY OFF** — OFERTA — PC 975 — 286, 1 Mb, VGA
- **BATTLE BEAST** — CD 6.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **CD BASKET'96** — CD 4.495 — 386, 4 Mb, VGA
- **CYBERBYKES** — CD 6.995 — 386, 4 Mb, VGA
- **CYBER SPEED** — CD 6.495
- **CYCLEMANIA** — CD 6.295 — 486, 4 Mb, VGA




- **DELTA V** — OFERTA — PC 1.995 — 385, 4 Mb, VGA
- **DESTRUCTION DERBY** — CD 7.495 — 486, 8 Mb, VGA
- **EXPECT NO MERCY** — CD 6.995 — 486, 8 Mb, SVGA
- **F1 GRAND PRIX** — OFERTA — CD 1.995 — 386, 2 Mb, VGA
- **F1 GRAND PRIX 2** — CD CONS.
- **FATAL RACING** — CD 5.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **FUZZY'S WORLD MINIGOLF** — CD 4.990 / PC Reg 4.990 / Sha 750 — 386, 4 Mb, VGA
- **FX FIGHTER** — CD 6.995 — 486, 4 Mb, VGA
- **GOAL** — OFERTA — PC 2.995 — 286, 1 Mb, VGA













- **GRAND PRIX MANAGER** — CD CONS.
- **HI-OCTANE** — CD 6.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **INDY CAR RACING** — OFERTA — CD 1.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **INDY CAR RACING 2** — CD 6.995 — 486, 8 Mb, VGA
- **INTER. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP** — PC 595 — 286, 1Mb, VGA
- **INTERNATIONAL TENNIS OPEN** — CD 6.995 — 386, 1Mb, VGA
- **JIMMY WHITES SNOOKER** — OFERTA — CD 2.990
- **KING PIN** — CD 3.995 — 386, 4 Mb, VGA
- **LIVERPOOL** — OFERTA — PC 975 — 386, 1 Mb, VGA








- **LOTUS** — OFERTA — PC 975 — 286, 1 Mb, VGA
- **MANCHESTER UNITED 2** — CD 4.495 — 386, 4 Mb, VGA
- **MICHAEL JORDAN IN FLIGHT** — OFERTA — CD 2.990 / PC 2.990 — 386, 2 Mb, SVGA
- **MICRO MACHINES 2** — CD 6.995
- **MORTAL KOMBAT** — OFERTA — PC 2.995 — 386, 4 Mb, VGA
- **MORTAL KOMBAT III** — CD 6.995 — 486, 8 Mb, VGA
- **NBA JAM TOURNAMENT ED.** — CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- **NBA LIVE '95** — CD 5.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- **NEED FOR SPEED** — CD 6.495 — 486, 8 Mb, SVGA





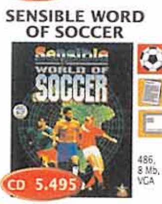





- **NHL HOCKEY '96** — CD 5.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- **OLIMPIADAS '92 GIMNASIA** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **ONE MUST FALL** — REG. 5.990 / SHA. 750 — 386, 4 Mb, VGA
- **PC BASKET 3.0** — PC 2.750 — 286, 1Mb, VGA
- **PC FUTBOL 4.0** — CD 2.695 / PC 2.695 — 386, 4Mb, VGA
- **PGA TOUR GOLF'96** — CD 5.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- **PICTURE PERFECT GOLF** — CD 7.495 — 386, 4 Mb, SVGA
- **PLAYER MANAGER 2** — CD 4.995 — 486, 4 Mb, SVGA
- **POOL CHAMPION** — CD 5.995





- **PRESIDENTE** — CD CONS.
- **PRIMAL RAGE** — CD 6.995 — 486, 4 Mb, VGA
- **PROTOTYPE** — CD 4.495 — 386, 4 Mb, VGA
- **RISE OF THE ROBOTS** — OFERTA — CD 2.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **SANGO FIGHTER** — REG. 3.990 / SHA. 750 — 386, 1 Mb, VGA
- **SCREAMER** — CD 4.995 — 486, 8 Mb, VGA
- **SENSIBLE WORD OF SOCCER** — CD 5.495 — 486, 8 Mb, VGA
- **SEPARATION ANXIETY** — CD 7.495
- **SLIPSTREAM 5000** — CD 5.495 — 486, 2 Mb, VGA











- **SOCCER SUPERSTARS** — CD 5.495 — 386, 4 Mb, VGA
- **SPEED RACER** — OFERTA — PC 975 — 386, 4 Mb, VGA
- **STRIKER 95** — CD 6.495 — 386, 4 Mb, VGA
- **SUMMER OLYMPIAD** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **SUPER KARTS** — CD 4.995 — 386, 4 Mb, VGA
- **SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO** — CD 6.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **ULTIMATE BODY BLOWS** — OFERTA — PC 2.995 — 486, 4 Mb, VGA
- **VIRTUAL KARTS** — CD 6.995 — 486, 8 Mb, VGA
- **VIRTUAL POOL** — CD 9.495 — 386, 4 Mb, VGA



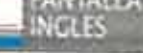







- **WACKY WHEELS** — CD 6.990 / PC Reg 4.990 / Sha 750 — 386, 2 Mb, VGA
- **WARRIORS** — CD 6.995 — 486, 4 Mb, SVGA
- **WINTER CHALLENGE** — OFERTA — PC 975 — 286, 1 Mb, VGA
- **WINTER OLIMPICS** — OFERTA — PC 1.990 — 286, 1 Mb, VGA
- **WIPE OUT** — CD 7.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **WORLD CUP USA '94** — OFERTA — PC 2.990 — 386, 2 Mb, VGA
- **WWF EUROPEAN RAMPAGE** — OFERTA — PC 975 — 286, 1 Mb, VGA
- **ZEPHYR** — OFERTA — CD 2.995 — 486, 8 Mb, VGA
- **ZONE RAIDERS** — CD 7.495 — 486, 8 Mb, VGA

 MANUAL ESPAÑOL
 VOCES ESPAÑOL
 PANTALLA ESPAÑOL
 MANUAL INGLES
 VOCES INGLES

 PANTALLA INGLES

 AVENTURA GRAFICA

 DEPORTIVO
 DIVULCACION
 EDUCATIVO EROTICO

902 171819 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS IVA INCLUIDO

arcade plataformas



HEXEN

ID y Raven han conseguido evolucionar el Doom hasta alcanzar casi la prefección. Un juego envolvente, casi real, de acción trepidante, donde deberás enfrentarte con terroríficas criaturas usando 12 armas letales, sólo o en cooperación a través de red.

486, 4 Mb, VGA

CD 6.495





REBEL ASSAULT II

El Imperio ha desarrollado una nueva arma secreta. Una vez desplegada puede acabar con toda la Alianza Rebelde, a menos que tu puedas salvarla. Personajes reales en video, increíbles gráficos y niveles de juego a la medida combinados con una acción frenética que te conducirán a la más fascinantes diversión con tu PC.
La saga de Rebel Assault continúa. Que la fuerza te acompañe.

486, 8 Mb, VGA

CD 7.495



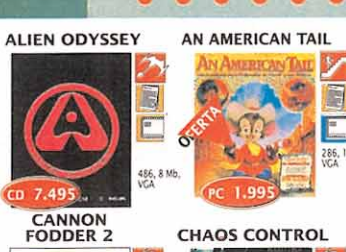
TRAUMA

Increíble juego de combate espacial, desarrollado íntegramente en España, con 3 imperios donde elegir, 13 planetas a conquistar con más de 5 misiones cada uno, 18 naves diferentes e increíbles efectos de sonido y banda sonora.

386, 4 Mb, VGA

CD 5.450












- **ALIEN ODYSSEY** — CD 7.495 — 486, 8 Mb, VGA
- **AN AMERICAN TAIL** — OFERTA — PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **ARCTIC MOVES** — PC 1.795 — 286, 1 Mb, VGA
- **BATMAN FOREVER** — CD 7.495
- **BLAKE STONE** — Reg. 4.500 / Sha. 750 — 386, 1 Mb, VGA
- **BLUE BROTHERS JUKEBOX ADV** — OFERTA — PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **BOPPIN** — PC Reg. 4.200 — 386, 1 Mb, VGA
- **BRAIN DEAD 13** — CD 7.495 — 386, 4 Mb, SVGA
- **CADILLAC & DINOSAURS** — CD 5.495 — 386, 4 Mb, VGA





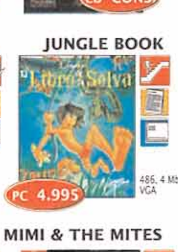






- **CANNON FODDER 2** — CD 1.990 — 486, 4 Mb, VGA
- **CHAOS CONTROL** — CD 7.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **CHAOS ENGINE** — OFERTA — PC 2.495 — 386, 1 Mb, VGA
- **CORRIDOR 7** — OFERTA — CD 2.995 — 386, 2 Mb, VGA
- **CREATURE SHOCK** — OFERTA — CD 1.990 — 486, 4 Mb, VGA
- **CYBERMAGE DARKLIGTH** — CD 6.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- **D!ZONE (Niveles Doom)** — CD 5.490
- **DARK FORCES** — CD 7.495 — 386, 8 Mb, VGA
- **DISCOVERIES OF THE DEEP** — OFERTA — PC 1.995 — 386, 2 Mb, VGA








- **DRAGON'S LAIR** — OFERTA — CD 4.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **DRUG WARS** — OFERTA — CD 4.990 — 386, 1 Mb, VGA
- **EARTHWORMJIM** — CD 5.995
- **EXTREME NIVELES RISE TRIAD** — CD CONS.
- **FANTASTIC DIZZY** — OFERTA — PC 1.495 — 286, 1Mb, VGA
- **FURY 3** — CD 8.900
- **HOCUS POCUS** — OFERTA — PC Reg. 2.990 / Sha. 750 — 386, 1 Mb, VGA
- **ICE & FIRE** — CD 6.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- **IRON ASSAULT** — OFERTA — CD 2.995 — 486, 4 Mb, VGA

- **JAZZ JACKRABBIT** — PC Reg. 6.500 / Sha. 750 — 386, 4 Mb, VGA
- **JETSTRIKE** — OFERTA — CD 4.995 — 386, 1 Mb, VGA
- **JUMP** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **JUNGLE BOOK** — PC 4.995 — 486, 4 Mb, VGA
- **JURASSIC PARK** — OFERTA — CD 2.490 / PC 2.995 — 386, 4 Mb, VGA
- **LA MITAD OSCURA** — OFERTA — PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **LAST BOUNTY HUNTER** — CD 6.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **MAD DOG II, THE LOST GOLD** — OFERTA — CD 4.990 — 386, 1 Mb, VGA
- **MAD DOG MCCREE** — OFERTA — CD 3.990 — 386, 1 Mb










- **MAGIC CARPET 2** — CD 6.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **MECHWARRIOR 2** — CD 8.495 — 486, 8 Mb, VGA
- **MEGAMAN X** — CD 6.995 — 486,4Mb, VGA
- **MIMI & THE MITES** — CD CONS.
- **MORTAL COIL** — CD 7.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **MYSTIC TOWERS** — PC Reg. 4.500 / Sha. 750 — 286,1Mb, VGA
- **ONE STEP BEYOND** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **OPERATION BODY COUNT** — OFERTA — CD 2.995
- **PITFALL** — CD 6.995











- **PLANET STRIKE** — PC Reg. 4.990 — 386, 1 Mb, VGA
- **PRINCE OF PERSIA** — OFERTA — PC 1.495 — 286, 1 Mb, VGA
- **PUSH OVER** — OFERTA — PC 975 — 286, 1 Mb, VGA
- **RAPTOR** — CD 6.990 / PC Reg 4.990 / Sha. 750 — 386, 2 Mb, VGA
- **RAYMAN** — CD 7.495 — 386, 4 Mb, SVGA
- **REBEL ASSAULT** — CD 3.490 — 386, 4 Mb, VGA
- **RISE OF THE TRIAD** — CD 7.990 / PC Reg 7.450 / Sha 750 — 386, 4 Mb, VGA
- **ROAD WARRIOR** — CD CONS.
- **ROGER RABBIT** — OFERTA — PC 975 — 286, 1 Mb, VGA











- **SEAL TEAM** — OFERTA — CD 2.990 — 386, 2 Mb, VGA
- **SHOCKWAVE ASSAULT** — CD 7.495
- **SINK OR SWIN** — OFERTA — PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **SPACE ACE** — OFERTA — CD 4.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **SPACE PIRATES** — OFERTA — CD 3.990 — 386, 1 Mb, VGA
- **SPEAR OF DESTINY** — PC Reg. 6.990
- **STROPER** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **TEKWAR** — CD 6.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- **TEMPEST 2000** — CD 6.495











- **TERMINAL VELOCITY** — CD 7.990 / PC Reg 7.990 / Sha 750 — 486, 4 Mb, VGA
- **THE HIVE** — CD 7.495
- **THE MACHINES** — CD 3.995 — 486, 4 Mb, SVGA
- **THE RAVEN PROJECT** — CD 6.995 — 486, 8 Mb, SVGA
- **WETLANDS** — CD 6.995 — 486, 8 Mb, SVGA
- **WIZKID** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **WOLFESTEIN 3D** — PC 6.500 — 386, 1 Mb, VGA
- **XENOBOTS** — OFERTA — PC 1.495 — 385, 2 Mb, VGA
- **XENOMORPH** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA

 ESTRATEGIA  IDIOMAS  INTELIGENCIA  JUEGOS DE MESA  LUCHA  PACK  PLATAFORMAS  ROL  ARCADE  SIMULADORES  MUSICA  SHAREWARE  UTILIDADES



CONECTATE CON NOSOTROS EN HOBBYTEX
Marca el 032 con la clave *HOBBYTEX#

simuladores

APACHE LONGBOW



Digital Integration, creadora del F-16 Combate Pilot, presenta la primera simulación del Apache Longbow en todo detalle en tres escenarios reales: Yemen, Chipre y Korea. Reproduce fielmente los detalles del terreno gracias a las texturas y fuentes de luz. Opción de 2 jugadores como piloto/copiloto o combate cuerpo a cuerpo, o hasta 16 jugadores en dos equipos en red. Dispone de 10 misiones de entrenamiento, 60 de combate y 3 campañas.

486, 8 Mb, VGA

CD 7.495

EF 2000



Inspirado en el avión de superioridad aérea Eurofighter 2000, la punta de lanza de la defensa europea del próximo siglo, este programa acredita ser el más avanzado y real simulador de combate aéreo, tanto que ha sido elegido por la OTAN para el entrenamiento de sus pilotos.

486, 8 Mb, SVGA

CD 8.495

THUNDERHAWK 2 FIRESTORM





Si 26 misiones, terrenos 3D con texturas, vehículos generados con polígonos, múltiples ángulos de cámara, una fantástica intro y una sorprendente banda sonora no son suficientes para tí, prueba a admirar las increíbles vistas desde la cabina virtual del Firestorm mientras te abres paso a tiros en las más emocionantes situaciones

486, 8 Mb, VGA

CD 6.495











- **1942 PACIFIC AIR WAR** — 286, 1 Mb, VGA — CD 8.995
- **1944 ACROSS THE RHINE** — 386, 4 Mb, SVGA — CD 7.995
- **5ª FLOTA** — 386, 4 Mb, VGA — CD 5.495
- **ACES OF THE DEEP** — 386, 4 Mb, VGA — CD 8.495
- **AIR POWER** — 486, 4 Mb, VGA — CD 7.495
- **ARMORED FIST** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 2.995
- **ATAC** — OFERTA — 286, 2 Mb, VGA — PC 1.995
- **B-17 FLYING FORTRESS** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — CD 1.995, PC 2.495
- **BLACK KNIGHT** — 386, 8 Mb, SVGA — CD 7.450





- **DAWN PATROL** — OFERTA — CD 2.990
- **DOG FIGHT** — OFERTA — 386, 1 Mb, VGA — CD 1.995
- **F-14 FLEET DEFENDER** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 3.990
- **F-15 STRIKE EAGLE II** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — CD 1.995
- **F-15 STRIKE EAGLE III** — OFERTA — 386, 2 Mb, VGA — CD 1.995
- **F-19 STEALTH FIGHTER** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — CD 1.995
- **F-117 A** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — CD 1.995, PC 1.995
- **FALCON 3.0** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 3.990
- **FIGHTER DUEL** — 486, 8 Mb, SVGA — CD 7.495








- **FIGHTER WING** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 3.995
- **FLIGHT SIMULATOR 5.1** — 386, 2 Mb, VGA — CD 8.900, PC 8.900
- **FLIGHT UNLIMITED** — 486, 8 Mb, SVGA — CD 7.495
- **FRONTIER ELITE II** — OFERTA — 386, 1 Mb, VGA — CD 2.490
- **GUNSHIP 2000** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — CD 1.995
- **HARRIER JUMP JET** — OFERTA — 286, 1Mb, VGA — CD 1.995
- **HELLFIRE ZONE** — 386, 4 Mb, VGA — CD 6.495
- **KNIGHTS OF THE SKY** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 2.495
- **M1 TANK PLATOON** — OFERTA — 286, 1 Mb, SVGA — CD 1.995











- **NAVY STRIKE** — 486, 4 Mb, VGA — CD 7.495
- **OVERLORD** — OFERTA — CD 1.990
- **PRIVATEER** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 2.990
- **RENEGADE** — 486, 4Mb, VGA — CD 8.495
- **RED GHOST** — 486, 8 Mb, SVGA — CD 6.495
- **SAIL 95** — 486, 8 Mb, SVGA — CD 8.495
- **SEA WOLF** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 2.990
- **SILENT SERVICE II** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — CD 1.995
- **SILENT HUNTER** — CD CONS.











- **SILENT STEEL** — CD 7.495
- **SPACE SIMULATOR** — 386, 1 Mb, VGA — PC 8.900
- **STRIKE COMMANDER** — OFERTA — 486, 4 Mb, VGA — CD 2.990
- **STUNT ISLAND** — OFERTA — 386, 1 Mb, SVGA — PC 2.495
- **SU-27 FLANKER** — CD 7.495
- **SUBWAR** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 3.490
- **SUPER VGA HARRIER** — OFERTA — 386, 2 Mb, SVGA — PC 1.995
- **TASK FORCE 1942** — OFERTA — 286, 2 Mb, VGA — CD 1.995
- **TFX** — OFERTA — 386, 4Mb, VGA — CD 2.990











- **TIE FIGHTER** — 386, 2 Mb, VGA — CD 7.495, PC 6.995
- **TOP GUN** — CD CONS.
- **TOWER** — 486, 8 Mb, SVGA — CD 10.495
- **US NAVY FIGHTERS** — 486, 4 Mb, SVGA — CD 8.095
- **WEREWOLF VS COMANCHE** — 486, 4Mb, SVGA — CD 7.495
- **WING COMMANDER II** — OFERTA — 386, 2 Mb, VGA — CD 2.990
- **WING COMMANDER III** — 486, 8 Mb, VGA — CD 9.995
- **WINGS OF GLORY** — 486, 8 Mb, VGA — CD 6.495
- **X-WING** — OFERTA — 386, 2 Mb, VGA — CD 3.490, PC 2.995

video

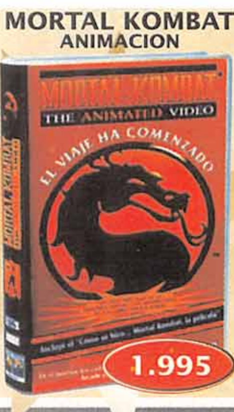


STREET FIGHTER II ANIMATION



OFERTA — 2.495

MORTAL KOMBAT ANIMACION



1.995







- DBZ10-LOS 3 GRANDES SUPER SAYANOS — 1.995
- DBZ11-ESTALLA EL DUELO — 1.995
- DBZ12-LOS GUERREROS DE PLATA — 1.995
- DBZ13 EL ULTIMO COMBATE — 1.995
- DBZ14-UN FUTURO DIFERENTE — 1.995
- UROTSUKIDOJI I — 1.995
- UROTSUKIDOJI II — 1.995
- UROTSUKIDOJI III (Episodio 1) — 2.495
- UROTSUKIDOJI III (Episodio 2) — 2.495
- UROTSUKIDOJI III (Episodio 3) — 2.495





ANIME

AVENTURA MISTICA (DBZ2)	1.995
BUBBLEGUM CRISIS	1.995
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3	1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995
EL MAS FUERTE DEL MUNDO (DBZ5)	1.995
EL SUPER GUERRERO SON GOKU (DBZ7)	1.995
GARLICK JUNIOR INMORTAL (DBZ4)	1.995
GUERREROS DE FUERZA ILIMIT. (DBZ9)	1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD	1.995
LA BELLA DURMIENTE CASTILLO (DBZ3)	1.995
LA LEYENDA DEL DRAGON XERON (DBZ1)	1.995
LA SUPER BATALLA (DBZ6)	1.995
LOS MEJORES RIVALES (DBZ8)	1.995
LUPIN III	2.995
MACROSS II	2.995
MACROSS II 2 (EP. 3 Y 4)	2.995
MACROSS II 3 (EP. 5 Y 6)	2.995
MI VECINO TOTORO	2.995
NADIA	1.995
OH MY GODDESS! (1 Y 2)	2.995
OH MY GODDESS! (3 Y 4)	1.995
OH MY GODDESS! ESPECIAL	1.995
PORCO ROSSO	2.995
RANMA 1/2 2: AGUA PARA RANMA	1.995
RANMA 1/2 3: AKANE Y HERMANAS	1.995
RANMA 1/2: BUSCANDO A SHAMPOO	2.495
RECORD OF THE LODOSS WAR	2.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2	1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 3	1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 4	1.995
ROBOT CARNIVAL	1.995
THE COCKPIT	2.995
GREEN LEGEND RAN 1	1.995
GREEN LEGEND RAN 2	1.995
HEROES DE LA GALAXIA	2.495
LOVE CITY	2.995
MOLDIVER (EP. I & II)	2.495
TENCHI MUYO	2.495
UROTSUKIDOJI III - EP. 4	2.495

CARTOONIA

ARION	2.995
CITYHUNTER	1.995
CITYHUNTER 2	1.995
DIGITAL DEVIL STORY	2.495
DOUBLE DRAGON	2.495
EL GIGOLO	1.995

MANGA

3x3 OJOS	1.995
3x3 OJOS (PARTE 2)	1.995
APPLESEED	2.995
DANGAIOH	2.995
DEVIL MAN	2.995
DEVIL MAN 2	1.995
DOMINIUN TANK POLICE 2 (ACT. III, IV)	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS II	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS III	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS IV	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO 2 (DIANA RIS.)	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO 3 (BOSQUE SIR.)	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO 4 (MARIS)	1.995
EL VIENTO DE AMNESIA	2.995
FIST OF THE NORTH STAR	1.995
GOLGO 13	2.995
GUYVER (DATA 1)	1.495
JUDGE	1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN	2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2	2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 3	2.495
LA LEYENDA DE LOS 4 REYES	2.495
LENSMAN	2.995
MACROSS PLUS	1.995
MECAZONE 23	2.995
MONSTER CITY	2.995
NEW DOMINION TANK POLICE (ACTO VI)	1.495
NEW DOMINIUN TANK POLICE (ACTO VII)	1.495
NEW DOMINIUN TANK POLICE (ACTO VIII)	1.495
ODIN	2.495
PATLABOR	2.995
PROYECTO A-KO	2.995
PROYECTO A-KO 2	1.995
PROYECTO A-KO 3	1.995
RG VEDA	2.995
ROUJIN-Z	2.995
ROYAL SPACE FORCE	2.995
SPACE ADVENTURE COBRA	2.995
TOKYO BABILON	2.495
TOKYO BABILON 2	1.995
ULTIMATE TEACHER	1.995
UROTSUKIDOJI	1.995
UROTSUKIDOJI II	1.995
VENUS WARS	1.995
WICKED CITY	1.995

STRONG VIDEO

A BETTER TOMORROW	2.995
BOILING POINT	2.995
BRAINDEAD	2.995
GODZILLA CONTRA GHIDORA	2.995
GODZILLA CONTRA MOTHRA	2.995
GUNNED	2.995
HARD-BOILED	2.995
HONG KONG WAR	2.995
LAS AV. SECRETAS DE TOM THUMB	1.995
LEPRECHAUN	2.995
MORTAL ZOMBIE	2.995
NEKROMANTIK	2.995
NEKROMANTIK 2	2.995
ROBOCOP 4	2.995
ROBOCOP 5	2.995
ROBOCOP 6	2.995
SONATINE	2.995
TETSUO II, APOTEOSIS FINAL	2.995
TETSUO, EL HOMBRE DE ACERO	2.995
VIOLENT COP	2.995

X-MEN

X-MEN 1: NOCHE DE LOS CENTINELAS	1.495
X-MEN 2: MAGNETO Y REUNIONES	1.495
X-MEN 3: CORAZONES CAUTIVOS	1.495

PRECIOS IVA INCLUIDO

ARGENTINA

Presentando esta revista obtendrás en Centro MAIL - Buenos Aires un 10% de descuento en todas tus compras en efectivo sobre los precios vigentes.



PACKS

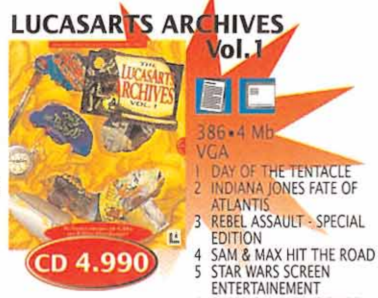
ULTIMATE SEVEN



1. AB 8B HARRIER ASSAULT
2. CRUSADERS OF DARK SAVANT
3. DETROIT
4. LAURA BOW
5. LINKS
6. LINKS · BAYHILL CLUB
7. SHADOW PRESIDENT

CD 4.990 — 386 • 4 Mb • VGA

LUCASARTS ARCHIVES Vol.1



386 • 4 Mb VGA

1. DAY OF THE TENTACLE
2. INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS
3. REBEL ASSAULT · SPECIAL EDITION
4. SAM & MAX HIT THE ROAD
5. STAR WARS SCREEN ENTERTAINEMENT
6. SUPER SAMPLER (DEMOS)

CD 4.990

MEGAPAK Vol. 4



1. PANZER GENERAL
2. AEGIS
3. SPACE ACE
4. TORNADO
5. EMPIRE SOCCER
6. SAVAGE WARRIORS
7. DAWN PATROL
8. BLACK KNIGHT
9. ORION CONSPIRANCY
10. DRAGON LORE

CD 6.990 — 486 • 8 Mb • VGA

5 FOOT 10 PAK. Vol. 4



1. DRAGON'S LAIR
2. DR. RUTH'S ENCYCLOPEDIA OF SEX
3. EXPLORING WINDOWS 95
4. INTRODUCTION TO CLASICAL MUSICAL
5. JOURNEYMAN PROJECT TURBO
6. MAD DOG MC CREE
7. PRINCE INTERACTIVE
8. SING-A-LONG KIDS VOL.3
9. SIRIUS NET
10. WEBSTER'S CONCISE ENCYCLOPEDIA

CD 5.990 — 386 • 4 Mb • VGA

5 FOOT 10 PAK Vol. 1



1. BEST OF MEDIA CLIPS
2. CD-ROM OF CD-ROMS
3. DOOM (EPISODE 1)
4. KING'S QUEST V
5. PC ANIMATION FESTIVAL
6. PC KARAOKE CLASSICS
7. STELLAR 7
8. TIME: MAN OF THE YEAR
9. WORLD FACT BOOK
10. WORLD VISTA ATLAS

CD 4.990 — 386, 4 Mb, SVGA

5 FOOT 10 PAK. Vol. 2



1. ARTS AND LETTERS
2. BATTLECHESS ENHANCED
3. FANTASIA'S 2000 FONTS
4. HOME MEDICAL ADVISOR
5. MOVIE SELECT
6. MULTIMEDIA JUMPSTAR
7. PC KARAOKE
8. ROCK RAP'N ROLL
9. SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE
10. SPACE QUEST IV

CD 5.990 — 386, 4 Mb, SVGA

5 FOOT 10 PAK. S. E.



1. 1994 SPORTS ILLUSTRATED ALMANAC
2. BEYOND PLANET EARTH
3. CORRIDOR 7
4. HELL CAB
5. MICROSOFT MULTIMEDIA MOZART
6. NATIONAL PARKS OF AMERICA
7. PHOTOMORPH & CONVERSION ARTIST
8. PRINTMASTER GOLD
9. SING-ALONG KIDS VOL. 2
10. WHO SHOT JOHNNY ROCK?

CD 5.990 — 386, 4 Mb, SVGA

MEGAPAK 11. Vol. 1



1. AUDUBON'S BIRDS
2. AUDUBON'S MAMMALS
3. DINOSAUR SAFARI
4. F-14 TOMCAT
5. FREAKIN' FUNKY FUZZBALLS
6. IMAGINATION!
7. LINKS
8. MIKE DITKA FOOTBALL
9. TEST DRIVE III
10. ULTIMA: THE SAVAGE EMPIRE
11. VIRTUAL MURDER 2

CD 6.990 — 386, 4 Mb, VGA

MEGAPAK 11. Vol. 2



1. BODYWORKS VOYAGER
2. COMPUSERVE STARTER
3. CYBERFLASM
4. JURASSIC PARK
5. JUTLAND
6. MICROCOSM
7. PSYCHOTRON
8. RETURN TO RINGWORLD
9. SHADOWLANDS
10. SLEEPWALKER
11. SPECTRE VR

CD 6.990 — 386, 4 Mb, VGA

MEGAPAK Vol. 3

1. THE LEMMING'S CHRONICLES
2. MEGARACE
3. TFX
4. THE VORTEX
5. CYCLONES
6. JAMMIT
7. DRAGON'S LAIR
8. NOVASTORM
9. REUNION
10. THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO

CD 6.990 — 486, 8 Mb, VGA

BENEALTH STEEL SKY & CANNON FODDER



1. BENEALTH STEEL SKY
2. CANNON FODDER

OFERTA — CD 3.995

CICLEMANIA & DRAGON LORE



1. CICLEMANIA
2. DRAGON LORE

OFERTA — CD 2.995

MEGARACE & BLOODNET



1. MEGARACE
2. BLOODNET

OFERTA — CD 2.995

ULTIMATE FANTASY



1. DARK SUN
2. FANTASY EMPIRES
3. DUNGEON HACK
4. STRON HOLD
5. UNLIMITED ADVENTURES

CD 7.495 — 386, 2 Mb, VGA

ULTIMATE GAME COLL. 2



1. STAR CRUSADER
2. JAMMIT
3. RENEGADE
4. HELL
5. GREAT NAVAL BATTLES III
6. PANZER GENERAL

CD 5.990 — 386, 8 Mb, SVGA

ULTIMATE GAME COLL.

1. JET FIGHTER II
2. QUANTUM GATE
3. SPEAR OF DESTINY
4. SPECTRE VR
5. SPACESHIP WARLOCK
6. ULTIMA I - VI SERIES

CD 5.990 — 386, 4 Mb, VGA

BEST 10 PACK. Vol. 1

1. BODYWORKS
2. CARDSHOP PLUS
3. GAME PACK II
4. GAME PACK III
5. JEWELS OF THE ORACLE
6. PAINTBRUSH PHOTO LIBRARY
7. PC LIBRARY
8. THE ANIMALS
9. THE PAPERBAG PRINCESS
10. TIME ALMANAC 1990s

CD 5.990 — 486, 4 Mb, VGA

BEST 10 PACK. Vol. 2

1. CINDERELLA/THOMAS' SNOWSUIT
2. CLIP ART COLLECTION
3. DARK LEGIONS
4. DINOSAURS
5. GAME PACK I
6. GAME PACK IV
7. GREAT NAVAL BATTLES
8. HOW COMPUTER WORKS
9. SING-ALONG
10. SWINSUIT CALENDAR

CD 5.990 — 486, 4 Mb, VGA

SOCCER STARS '96

1. FIFA INTERNATIONAL SOCCER
2. ON THE BALL
3. PREMIER MANAGER 3
4. KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE

CD 5.495

TOP TEN PAK II



1. 7 CITIES OF GOLD
2. GRAND SLAM BRIDGE II
3. HEROES OF THE 357TH.
4. INDIANAPOLIS 500
5. KASPAROV'2 GAMBIT
6. MICHAEL JORDAN IN FLGIHT
7. PGA TOUR GOLF
8. SHADOW CASTER
9. STARFLIGHT 2
10. WING COMANDER DELUXE

CD 5.990 — 386, 4 Mb, VGA

MILE HIGH CLUB



1. ATAC
2. F-14 TOMCAT
3. HEROES OF 357TH
4. JET FIGHTER II
5. MEGAFORTRESS
6. MIG 29
7. WING COMMANDER
8. WING COMMANDER ACADEMY

CD 5.990 — 386, 4 Mb, VGA

HEROES COLLLECTION



1. DESPERADO
2. ROCK'N ROLLER
3. SILENT SHADOW
4. TITANIC
5. VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

OFERTA — PC 995 — 286, 1 Mb, VGA

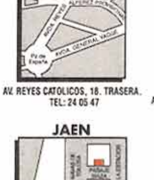
Entra en tu CENTRO MAIL

Centros Mail en España



En los Centro Mail encontrarás estos productos y muchos más al mejor precio.

¡Ven a comprobarlo!






- **ALICANTE** — PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
- **ALMERIA** — AV. DE LA ESTACION, 28 TEL: 26 06 43
- **BADALONA** — CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
- **BADALONA** (NUEVO CENTRO) — C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME. TEL.: 465 68 76
- **BARCELONA** (GLORIES) — C.C. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
- **BARCELONA** (PLAÇA CATALUNYA) — CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
- **BARCELONA** (PLAÇA SANTS) — CARRER DE SANTS, 17 TEL.: 296 69 23
- **BILBAO** — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
- **BURGOS** — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
- **BURGOS** (NUEVO CENTRO) — C.C. CAMINO DE LA PLATA AV. CASTILLA Y LEON PL. ALTA, LOC. 7 TEL: 22 27 17
- **CORDOBA** (NUEVO CENTRO) — C. MARIA CRISTINA, 3 TEL: 48 66 00
- **FUENGIROLA** (NUEVO CENTRO) — AV. JESUS SANTO REY. ED. OFISOL, 4. TEL: 246 38 00
- **GIRONA** (NUEVO CENTRO) — JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147 TEL: 22 47 29
- **GRANADA** — MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS TEL: 26 69 54
- **JAEN** (NUEVO CENTRO) — PASAJE MAZA, 7 TEL: 25 82 10
- **LA CORUÑA** — DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11
- **LAS PALMAS** — PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51
- **MADRID** (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
- **MADRID** (SOL) — CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
- **Alcalá de H. MADRID** — C. MAYOR, 89. TEL: 880 26 92
- **Alcobendas MADRID** — C. CONSTITUCION, 15 C. COM. PICASSO TEL: 652 03 87
- **Móstoles MADRID** — PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
- **Torrejón MADRID** — AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
- **MANRESA** — ANGEL GUIMERA, 11 TEL.: 872 10 94
- **Palma de MALLORCA** — C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
- **Palma de MALLORCA** — C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54 TEL 40 55 73
- **PAMPLONA** — C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06
- **SALAMANCA** — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
- **SANTIAGO DE C.** — C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 59 92 88
- **SEVILLA** — CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
- **Sta Cruz de TENERIFE** — SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 29 12 54
- **VALENCIA** — PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37
- **VALLADOLID** (NUEVO CENTRO) — C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA 54-56 TEL: 22 18 28
- **VIGO** — PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39
- **ZARAGOZA** — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
- **ZARAGOZA** — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56














902 17 18 19

LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,00 H.
SABADOS: DE 10,30 A 14,00 H.
TF.: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49





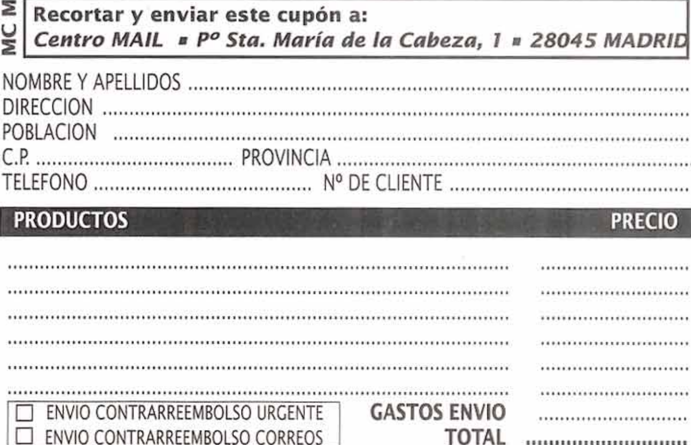

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

SERVIPACK — TRANSPORTE URGENTE

POR SOLO 500 PTA.

- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTA.
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTA.
- SOLO PENINSULA
- BALEARES, 1.000 PTA.

ENVIO POR CORREO 300 PTA.



MC M

Recortar y enviar este cupón a:
Centro MAIL • Pº Sta. María de la Cabeza, 1 • 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
C.P. .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... Nº DE CLIENTE ....

PRODUCTOS	PRECIO
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO URGENTE
☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO CORREOS

GASTOS ENVIO
TOTAL ....



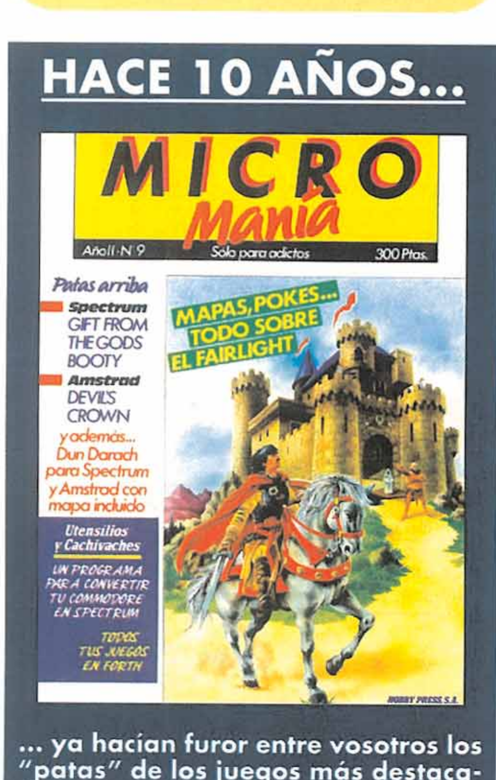
¿Cuáles... de las compañías de software incluirán en sus nuevos juegos adaptaciones específicas para usar con las aceleradoras 3D –Diamond, Number Nine– para juegos?

¿Qué... día de este año nos despertaremos con la noticia de que Microsoft anuncia el lanzamiento de «Windows 96»?

¿Hasta... cuándo debemos esperar para que un modem interno sea un periférico que se incluya en los ordenadores, como ahora lo son las tarjetas de sonido, por ejemplo?

¿Cuánto... más encarecerán las nuevas consolas los añadidos multimedia que se planean y desarrollan para las mismas?

HACE 10 AÑOS...



... ya hacían furor entre vosotros los "patas" de los juegos más destacados: «Gift from the Gods», «Booty» y «Devil's Crown» comentados y terminados, y además todos los mapas, secretos y pokes de «Fairlight». Un número muy completo.

LA RESACA NAVIDEÑA

Ahora que ya han pasado las fechas entrañables y todo vuelve a una normalidad más o menos aceptable, es hora de archivar belenes, árboles y felicitaciones navideñas. Pero no queremos dejarlas en el cajón del olvido antes de que vosotros las veaís. Por lo menos algunas de las mejores, porque hay otras...



¿QUÉ HE HECHO YO PARA MERECER ESTO

Aunque el mes pasado no hubo sección para hacerles la pelota a sus majestades de Oriente, como no nos han traído nada de lo que les pedimos, aquí está vuestra sección preferida. Y por ser la primera, vamos a hacer una recopilación de frases vuestras que quedarán para la posteridad:

Juan Antonio Méndez García (Tenerife): *"Yo no pienso que si no existiera la piratería bajarían los precios, eso es una falacia estúpida que no se creen ni ellos. Lo que quieren es sangrar nuestros bolsillos, y muchas veces con productos que son de bajísima calidad".*

Santiago García Rojo (Madrid): *"Es increíble la hipervelocidad con que se introduce la informática en nuestras vidas, y cómo señores como Bill Gates, que logra hacer un show de un mero producto, hace el sutil cambio de "informática" por "ocio", lo cambia de número, le pone música, y con una gran publicidad lo saca a la calle cual orgulloso padre saca al hijo de paseo."*

Gonzalo Esquete Herrero: *"¿Cómo es posible que un software medio, del que no ves una elaboración sorprendente, a la hora de funcionar en un 486DX4/100 con 16 MB RAM y tarjeta de vídeo SVGA de 32 bits, produzca problemas desde su instalación, y en 386, e incluso un 286, funcione correctamente".*

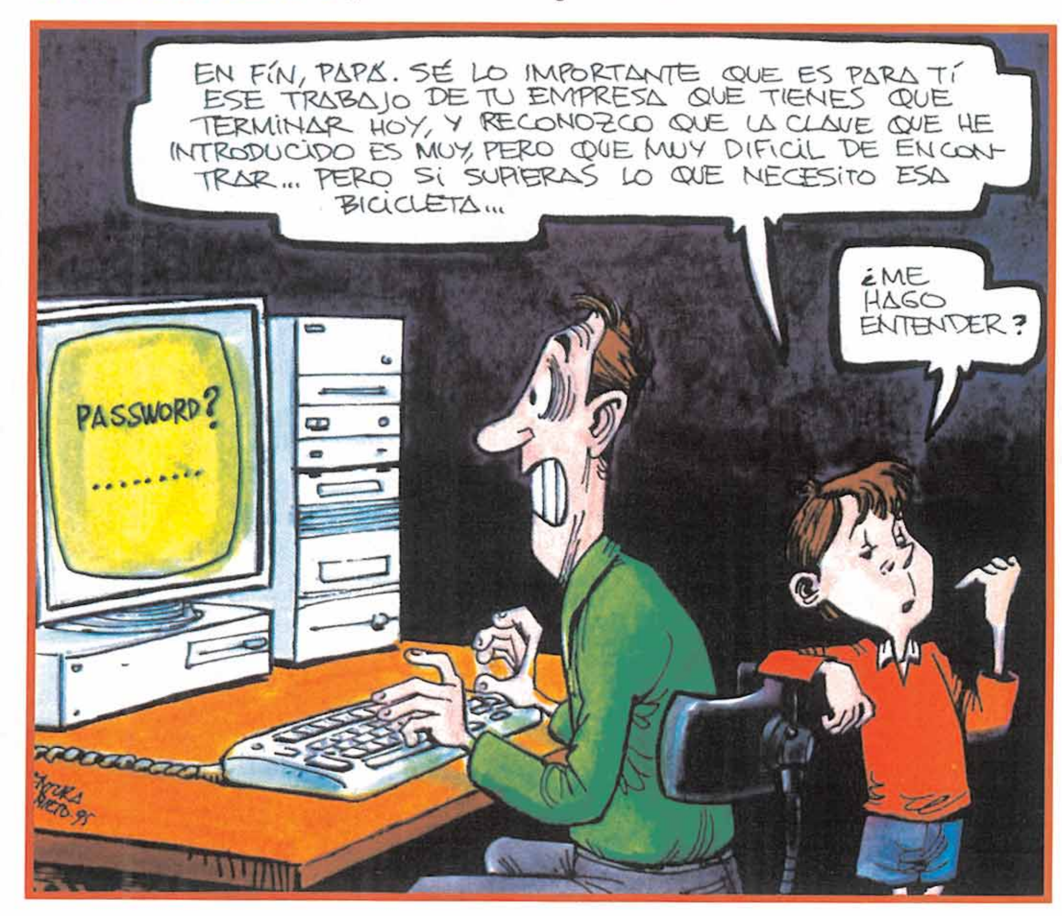
Y tenemos muchas más, pero nos las reservamos para los próximos meses porque si no esto sería un libro de citas. Seguimos procesando cartas, ¿has mandado ya la tuya?

Para participar en esta sección mandar vuestras cartas a:

MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS, 4 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
28700 MADRID

No olvidéis indicar en el sobre la reseña EL SECTOR CRÍTICO

HUMOR por ventura y Nieto



LO MEJOR DEL MES

Un creador de virus británico, que usaba el alias de Black Baron, ha sido detenido y condenado a 18 meses de cárcel por su actividad, tras dos años de investigaciones policiales. Es la primera persona condenada por este hecho en UK, considerado delito informático, por lo que es una buena noticia para todos, menos para el principal implicado.

FORMIDABLE...

... que compañías que antes se dedicaban a otros menesteres y a otras plataformas, se vuelquen de lleno en la producción de software de entrenimiento para PC. Abundan los ejemplos. A Sega, que comentábamos hace algunos números, se le ha unido Atari que ha creado su propia línea de juegos para PC, algunos de ellos adaptados de sus otras consolas; e incluso hay rumores bastante fundados de que 3DO va a seguir su ejemplo. Hasta el gigante azul, IBM, entra en el campo de los juegos con una serie de simuladores de fútbol americano, además de participar en aplicaciones de Virtual Music como «Quest For Fame».



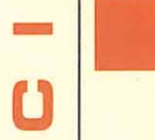
Sony –a través de Psygnosis– o Philips ya son veteranos en la producción de juegos para compatibles, pues se debieron dar cuenta antes que los demás de las previsiones que dicen que para el año 1.999 habrá 100 millones de PC sobre la Tierra.

LAMENTABLE...

... que algunas compañías publiquen sus juegos, algunos de ellos tan esperados como «Allied General», «Warhammer», «The Hive» o «Cyberspeed», sólo para Windows 95, cuando la mayoría de los usuarios tienen sistemas basados en DOS, aunque también tengan Windows 3.1. Está bien querer aprovechar las posibilidades que Windows95 brinda como sistema operativo, y así empezar a ofrecer juegos específicamente diseñados para él, como también surgen aplicaciones. Pero no les costaría mucho adaptar esos juegos para DOS, porque, en definitiva, ambos corren sobre la misma máquina; o es que quizás pretendan que esos usuarios migren hacia Windows 95 si quieren usar esos juegos. Ni idea. Parece que Microsoft tiene bien cogidas las riendas del PC.



ACID HOUSE



Las batallitas del tío Billito

Dicen que aquel mortal que se atreve a mirar a la cara a los dioses, y desafiarles, es un loco, un necio o un héroe.

El que suscribe jamás se ha tenido por nada de lo antes mencionado, pero es incapaz de resistirse a la tentación de meter un poco de cizaña de vez en cuando –bueno, lo de loco es posible que no sea del todo mentira–, a ver qué pasa.

Y, sí, lo sé; por culpa de las líneas dedicadas al tío Bill, hace ya unos meses, una terrible maldición estuvo a punto de caer sobre mi cabeza y la de todos mis pobres descendientes, que purgarían por toda la eternidad el único pecado de haber tenido a un ancestro lenguaraz y díscolo al que, con toda seguridad, negarían y repudiarían por siempre jamás.

Y, en realidad, no es que el amigo Puertas haya vuelto a hacer de las suyas. Digamos, sencillamente, que estamos empezando a sufrir las consecuencias.

La aparición de Windows 95 vino a ser como "el paso de una era a otra" –algo así como "el Fin de los Tiempos–, con rotura del velo del cielo, y la tierra abriéndose y tragando pecadores y cosas así, pero desde otra perspectiva. Y que conste que semejante expresión es cosecha del tio Billy, y servidor poco, o nada, ha tenido que ver con tal afirmación –lo de si es una soberana pedantería, o no, lo dejo a mentes más sagaces que la mía–.

Pues eso, que yendo de una era a otra, nos encontramos en pleno tránsito y algo despistados. O mejor dicho, algunos están un pelín despistados, o se hacen los locos, como el que no quiere la cosa. Y es que, ya se sabe, "a río revuelto...".

Algunas compañías han visto la luz y rápidamente han tirado por el camino marcado por Billy, y que no va a Belén, precisamente, obligando a sus seguidores –que los habrá– a tragar y callar, llevando con cristiana resignación su cruz, les guste o no. Y, como también se sabe, los conversos suelen ser los más fanáticos –religión, tabaco, política, etc., etc., pero esa es otra historia, como la de los demócratas de toda la vida y similares. Mas, en fin, dejemos las cosas estar–. O sea, ¿dónde queremos llegar? Pues queremos llegar al punto de discutir, pausadamente y sin levantar la voz lo más mínimo, si la moda –todo son modas– de empezar a sacar productos en exclusiva para Windows 95 tiene, o no, justificación a estas alturas de la vida –perdónanos Bill, porque a lo mejor sabemos lo que decimos–. Todo podría ser. Y hasta es muy posible que debe ser así. ¿Quiénes somos nosotros para oponernos al progreso? Nada más que miserables paganos. Sólo eso. Por tanto, a callar.

Pero, ¿por qué, oh Bill, por qué, de repente, un programa exclusivo para Windows 95, dado el éxito arrollador suponemos, va a aparecer sin previo aviso también para MS DOS –una vez que cierta cuota de usuarios conversos han abonado las correspondientes tasas de exclusividad para su nuevo SO, por supuesto–?

Es más, oh Bill, ¿por qué el mismo juego –el mismo, lo juro, y no daré nombres ni señalaré porque eso está muy feo, y quién se quiera dar por aludido, allá él– aparece, no sólo como "exclusivo" para ambos SSOO, sino que además lo llevan compañías distintas –juro, por mis niños, que es el mismo programa (bueno, en realidad hay más de uno), y no se trata de dos productos que se llaman igual por una de esas extrañas coincidencias que se suelen dar en el software–.

Perdona nuestra insolencia, tío Bill. Sabemos que no deberíamos rechistar pues, como en cierto momento dijo cierto ministro de Economía, "nadie aquí sabe más de la economía del país que yo, así que cierta gente no debería hablar de cosas que no entiende".

Sí, somos conscientes de nuestra herejía, tío Bill, pero, ¿tú te das cuenta de la que has liado?

Me parece que no. El tío Billito se ha metido en su almacén de dinero a nadar entre las monedas. A zambullirse entre sus oropeles disfrutando de los resultados de su esfuerzo. Y lo demás, no son más que batallitas en las que las pérdidas no importan. Sean las de las compañías, los usuarios, o a quién le haya tocado la china.

Como un general dirigiendo a sus ejércitos, el tío Bill sabe que a algunos les ha tocado ser carne de cañón; y los demás deberíamos aceptar que cada cual tiene su papel en esta obra y no puede cambiarlo una vez iniciada la función. La vida es dura, chicos.

Así que si, de repente, y una vez desembolsado lo que hay que desembolsar, creíais haber hecho el negocio del siglo y os dais cuenta de que las cosas siguen poco más o menos igual, no os preocupéis demasiado. Pensad que estamos en pleno tránsito y que los tiempos están cambiando. Que a lo mejor no es que las compañías –algunas– se hayan vuelto pelín fanáticas, e intenten convertir por la vía dura a sus seguidores –que los habrá–, sino que el tío Bill les contó una batallita y, embobados, se echaron la escoba al hombro y se dispusieron a reconquistar Gibraltar, como auténticos héroes. O quizá como necios. O, quién sabe, si sólo como locos.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	COMENT.	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	OTROS
ALIENS	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/60	8 MB	20 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	SB, GR	------------------
ASCENDANCY	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	15 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB, RL, GR	COMP. WIN95
BATTLE ISLE 3	CD (WINDOWS)	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	34 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	RED
BLACK NIGHT	CD	CD	386DX/33	PENTIUM/60	8 MB	20 MB	VGA	SIMPLE	TECL., RAT., JOY.	AD, SB, GR, MIDI	THRUSTMAST.
CYBERSPEED	CD (WIN95)	CD	486DX4/100	PENTIUM/90	8 MB	20 MB	SVGA	DOBLE	TECLADO, JOY.	TODAS	------------------
DESTRUCTION DERBY	CD	CD	486DX/33	PENTIUM/90	8 MB (540 KB BASE)	25 MB	VGA	DOBLE	TECLADO, PAD	AD, SB, RL, GR	------------------
FIGHTER DUEL	CD	CD	486DX/33	PENTIUM/60	8 MB (500 KB BASE)	2 - 22 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, JOY	SB, RL, GR	MODEM, SERIE
FRANKENSTEIN	CD (WINDOWS)	CD	486DX/25	486DX2/66	8 MB (560 KB BASE)	10 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	COMP WIN95
HEROES OF M&M	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB (450 KB BASE)	25 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB, RL, GR	MODEM, SERIE
MISSION CRITICAL	CD	CD	486DX/33	PENTIUM/60	4 MB (500 KB BASE)	500 KB	VGA/SVGA	DOBLE	RATÓN	SB, RL, GR	COMP. WIN95
PRO-PINBALL. THE WEB	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (1 MB VRAM)	2 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECLADO	SB, GR	PISTAS AUDIO
RISE 2. RESURECTION	CD	CD	486DX/33	PENTIUM/60	4 MB (8 MB RECOM.)	3 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECLADO, PAD	TODAS	GRAVIS GRIP
SILENT STEEL	CD (WINDOWS)	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	4 MB (8 MB RECOM.)	1 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	COMP WIN95
STEEL PANTHERS	CD	CD	486DX/33	486DX/50	8 MB (470 KB BASE)	6 - 30 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB, GR	E-MAIL
TEKWAR	CD	CD	486DX/50	PENTIUM/60	8 MB	40 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECLADO, JOY.	AD, SB, RL, GR	RED, MODEM
THE DIG	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/60	8 MB / 16 MB	1 MB	VGA	DOBLE	RATON, JOY.	SB, GR	COMP. WIN95
THE HIVE	CD (WIN 95)	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	300 KB	SVGA	DOBLE	RATON, JOY.	TODAS	------------------
THE RAVEN PROJECT	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	1 - 50 MB	VGA	DOBLE	TECLADO, JOY.	SB, GR	PHOENIX JOY.
THUNDERHAWK 2	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (570 KB BASE)	20 MB	VGA	DOBLE	TECL., RAT., JOY.	AD, SB, RL, GR	------------------
THUNDERSCAPE	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/60	8 MB (550 KB BASE)	25 MB	VGA	DOBLE	RATÓN, TECL.	SB, RL, GR	16 MB SAVES
TURRICAN II	CD	CD	386DX/40	486DX2/66	4 MB (540 KB BASE)	3 MB	VGA	SIMPLE	TECL., JOY., PAD.	SB, GR	COMP WIN95
VIRTUAL KARTS	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (420 KB BASE)	NADA	VGA/SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL.	SB, GR	COMP WIN95
WRESTLEMANIA	CD	CD	486SX/25	486DX2/66	8 MB	8 - 17 MB	VGA	DOBLE	TEC.L, JOY., PAD.	AD, SB, RL, GR	COMP WIN95
WETLANDS	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/60	8 MB	6 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN, JOY.	AD, SB, RL, GR	COMP WIN95
WING NUTS	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	NADA	VGA	DOBLE	RATÓN, TECL.	AD, SB, RL, GR	------------------
WIPE'OUT"	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	NADA	VGA	DOBLE	TECLADO	SB, GR	RED, SERIE

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI